T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT TASARIM SANAT ANABİLİM DALI
SANAT VE TASARIM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KORE SİNEMASINDA GÖRSEL VE ANLAMSAL KODLAR: GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ANALİZ

ZEYNEP SUDE KARABULUT
23715043

TEZ DANIŞMANI
DR. ÖĞR. ÜYESİ ERKAN ÇİÇEK

2025

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT TASARIM SANAT ANABİLİM DALI
SANAT VE TASARIM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KORE SİNEMASINDA GÖRSEL VE ANLAMSAL KODLAR: GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ANALİZ

ZEYNEP SUDE KARABULUT
23715043
ORCID NO: 0009-0003-7836-789X

TEZ DANIŞMANI
DR. ÖĞR. ÜYESİ ERKAN ÇİÇEK

TEMMUZ 2025

Zeynep Sude KARABULUT tarafından hazırlanan "KORE SİNEMASINDA GÖRSEL VE ANLAMSAL KODLAR: GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ANALİZ" başlıklı çalışma, **10/07/2025** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunmuş ve jürimiz tarafından Sanat Tasarım Sanat Anabilim Dalı Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programında **YÜKSEK LİSANS** tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman	**İmza**
Dr. Öğr. Üyesi ERKAN ÇİÇEK	..……

Jüri Üyeleri	**İmza**
Doç. Dr. BAHADIR UÇAN	……
Dr. Öğr. Üyesi ÇAĞDAŞ TOPÇU	…….

ÖZET

KORE SİNEMASINDA GÖRSEL VE ANLAMSAL KODLAR:
GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ANALİZ

Bu çalışma, sinema sanatında anlam üretim süreçlerini simgeler ve göstergeler aracılığıyla inceleyerek, film çözümlemesine göstergebilimsel bir bakış açısı kazandırmayı hedeflemektedir. Araştırmanın kuramsal çerçevesi, Ferdinand de Saussure'ün gösterge kuramı, Charles S. Peirce'in üçlü gösterge sistemi ve Roland Barthes'ın mit ve anlam katmanları üzerine geliştirdiği düşünceler temelinde oluşturulmuştur. Nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi tekniği kullanılarak, Güney Kore sinemasına ait üç seçkin film –Bong Joon-ho'ya ait Parasite (2019), Lee Chang-dong'un Burning (2018) ve Park Chan-wook'un Oldboy (2003) – sahne sahne incelenmiş, her filmde yer alan simgesel öğeler bağlamsal bir yaklaşımla değerlendirilmiştir. Çalışmada, filmlerdeki görsel kodlar, mekânlar, nesneler ve karakter eylemleri gibi ögeler analiz edilerek, yalnızca estetik yapılar değil, aynı zamanda kültürel ve toplumsal göstergeler olarak ele alınmıştır.

Araştırma sonucunda, söz konusu filmlerin simgesel anlatım biçimleri aracılığıyla sınıf çatışması, kimlik, hafıza, intikam ve yabancılaşma gibi temaları derinlikli biçimde işlediği görülmüştür. Filmler, yalnızca yüzeyde görünen olay örgüleriyle değil; alt metinlerinde barındırdıkları simgeler yoluyla da çok katmanlı anlatılar kurmaktadır. Göstergebilimsel analiz yöntemiyle yapılan bu çözümleme, sinema sanatının yalnızca izlenen bir anlatı aracı değil; aynı zamanda çözümlenebilen, anlamı çok boyutlu bir biçimde inşa eden ve kültürel kodları açığa çıkaran bir ifade biçimi olduğunu ortaya koymuştur.

Anahtar Kelimeler: Göstergebilim, Sinema, Film Analizi, Simge ve Sembol

ABSTRACT

VISUAL AND SEMANTIC CODES IN KOREAN CINEMA:
A SEMIOTIC ANALYSIS

This study aims to provide a semiotic perspective to film analysis by examining meaning-making processes in cinema through symbols and signs. The theoretical framework is grounded in Ferdinand de Saussure's theory of signs, Charles S. Peirce's triadic sign system, and Roland Barthes's ideas on myth and layers of meaning. Utilizing qualitative research methods, specifically the document analysis technique, three prominent films from South Korean cinema—Parasite (2019) by Bong Joon-ho, Burning (2018) by Lee Chang-dong, and Oldboy (2003) by Park Chan-wook—were analyzed scene by scene. The study interprets symbolic elements such as visual codes, settings, objects, and character actions not merely as aesthetic choices, but as culturally and socially meaningful signifiers.

The findings demonstrate that these films employ symbolic narratives to explore complex themes such as class conflict, identity, memory, revenge, and alienation. Rather than relying solely on surface-level plot developments, the films construct multilayered narratives through embedded symbolic structures. This semiotic analysis reveals that cinema functions not only as a medium of storytelling but also as a powerful expressive form capable of conveying intricate cultural meanings and inviting deeper interpretative engagement.

Keywords: Semiotics, Cinema, Film Analysis, Icon and Symbol

ÖN SÖZ

Bu tez, yüksek lisans eğitimim süresince edindiğim kuramsal bilgi ve deneyimlerin bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Sinema ile göstergebilim arasındaki ilişkiyi derinlemesine irdelemek hem entelektüel merakım hem de sanatsal bakış açım açısından geliştirici bir süreç olmuştur.

Bu yolculuk boyunca, akademik rehberliğiyle bana yön veren değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi ERKAN ÇİÇEK'e teşekkür ederim. Ayrıca, beni her zaman destekleyen aileme ve fikirlerimi paylaşma fırsatı bulduğum tüm arkadaşlarıma minnettarım. Bu çalışmanın, sinema metinlerine eleştirel bir gözle yaklaşmak isteyen araştırmacılar için küçük de olsa katkı sağlayacağına inanıyorum.

Zeynep Sude KARABULUT

Temmuz, 2025; İstanbul

İÇİNDEKİLER

ÖZET iii
ABSTRACT.....iv
ÖNSÖZ v
İÇİNDEKİLER vi
ŞEKİL LİSTESİ viii

1. GİRİŞ 1
1.1. Araştırmanın Konusu.....3
1.2. Araştırmanın Amacı.....3
1.3. Araştırmanın Kapsam ve Sınırlılıkları.....3
1.4. Araştırmanın Yöntemi.....4

2. GÖSTERGEBİLİM: KURAMSAL ÇERÇEVE.....5
2.1. Göstergebilimin Tarihsel Gelişimi.....5
2.2. Ferdinand de Saussure ve Charles Sanders Peirce Dönemleri.....8
2.2.1. Ferdinand de Saussure.....9
2.2.2. Charles Sanders Peirce.....11
2.3. 1960'lı Yıllardan Günümüze Göstergebilimsel Yaklaşımlar.....15
2.3.1. Roland Barthes.....16

3.GÖSTERGELER VE SİMGELER ÜZERİNDEN FİLM ANALİZİ.....20
3.1. Parasite (2019) 20
3.1.1. Film Künyesi.....20
3.1.2. Filmin Konusu.....21
3.1.3. Karakterler ve İsim Analizi.....21
3.1.4. Olaylar ve Anlatı Yapısı.....23
3.1.5. Simge ve Semboller.....25
3.1.6. Mekân ve Dekor.....34
3.1.7. Kostüm ve Makyaj.....36
3.1.8. Müzik ve Ses Kullanımı.....37
3.1.9. Ürünler ve Gerçek Hayattan Alınan Detaylar.....38
3.1.10. Merdiven ve Taş Sembolleri Üzerinden Saussure'cü Göstergebilimsel Çözümleme.....42
3.2. Oldboy (2003) 43
3.2.1. Film Künyesi.....43
3.2.2. Filmin Konusu.....43
3.2.3. Karakterler ve İsim Analizi.....44
3.2.4. Olaylar ve Anlatı Yapısı.....46
3.2.5. Simge ve Semboller.....47
3.2.6. Mekân ve Dekor.....52
3.2.7. Kostüm ve Makyaj.....53
3.2.8. Müzik ve Ses Kullanımı.....54
3.2.9. Ürünler ve Gerçek Hayattan Alınan Detaylar.....54

3.2.10. Oldboy'da Ayna ve Kamera Kullanımı Üzerinden Barthes Göstergebilimi ile Çözümleme....57
3.3. Burning (2018) 58
3.3.1. Film Künyesi....58
3.3.2. Filmin Konusu....58
3.3.3. Karakterler ve İsim Analizi....59
3.3.4. Olaylar ve Anlatı Yapısı....60
3.3.5. Simge ve Semboller....61
3.3.6. Mekân ve Dekor....65
3.3.7. Kostüm ve Makyaj....66
3.3.8. Müzik ve Ses Kullanımı....67
3.3.9. Ürünler ve Gerçek Hayattan Alınan Detaylar....67
3.3.10. Burning'de Ateş ve Ev Sembolleri Üzerinden Peirce Göstergebilimi ile Çözümleme....70

4. SONUÇ....72
KAYNAKÇA....73

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Parasite (2019) filminden bir sahne – Kim ailesinin yaşadığı bodruma iniş (00:12:07) 26

Şekil 2. Parasite (2019) filminden bir sahne – Park malikanesine çıkan merdivenler (00:43:31) 26

Şekil 3. Parasite (2019) filminden bir sahne – Ki-woo'nun yakın arkadaşının taşı hediye ettiği sahne (00:07:50) 27

Şekil 4. Parasite (2019) filminden bir sahne – Sular altındaki evde taşla karşılaşma sahnesi (01:37:30) 27

Şekil 5. Parasite (2019) filminden bir sahne – Bayan Park'ın İngilizce konuştuğu sahne (00:36:57) 28

Şekil 6. Parasite (2019) filminden bir sahne – Ki-tack'in tost ekmeklerini dikkatle çıkardığı sahne (00:02:15) 29

Şekil 7. Parasite (2019) filminden bir sahne- Bayan Park'ın alışveriş sahnesi (01:43:58) 29

Şekil 8. Parasite (2019) filminden bir sahne – Bay Park'ın koku benzetmesi sahnesi (01:28:17) 30

Şekil 9. Parasite (2019) filminden bir sahne – Bay Park'ın kokudan tiksinip burnunu kapattığı sahne (01:54:50) 30

Şekil 10. Parasite (2019) filminden bir sahne – Kim ailesinin yağmur nedeniyle evlerinin su bastığı sahne (01:37:32) 31

Şekil 11. Parasite (2019) filminden bir sahne – Bayan Park'ın yağmur hakkında yorum yaptığı sahne (01:44:31) 31

Şekil 12. Parasite (2019) filminden bir sahne – Gönder tuşunun tetik gibi kullanıldığı sahne (01:12:32) 32

Şekil 13. Parasite (2019) filminden bir sahne – Lüks araç markalarının yer aldığı sahne (01:37:23) 33

Şekil 14. Parasite (2019) filminden bir sahne – Lüks hizmetin sembolü olan siyah taksi sahnesi (01:45:11) 33

Şekil 15. Parasite (2019) filminden bir sahne – Gerçek bir ürün olan Ramyeon'un kullanıldığı sahne (01:16:55) 38

Şekil 16. Parasite (2019) filminden bir sahne – Ucuz bira markası FiLite'ın yer aldığı sahne (00:05:57) 39

Şekil 17. Parasite (2019) filminden bir sahne – Gerçek bir modem markası olan ipTIME'ın yer aldığı sahne (00:01:30) 40

Şekil 18. Parasite (2019) filminden bir sahne – "WhatsApp" olarak çevrilen, gerçekte "Ka-talk" ifadesinin geçtiği sahne (00:02:49) 40

Şekil 19. Parasite (2019) filminden bir sahne – Jessica'nın (Ki-jung) sahte kimlik hikayesini anlatırken "Dokdo Uri Ddang" melodisini kullandığı sahne (00:20:45) 41

Şekil 20. Parasite (2019) filminden bir sahne – Kim ailesinin sahte diploma oluşturduğu sahne (00:11:02) 41

Şekil 21. Oldboy (2003) filminden bir sahne – Dae-su'nun hücresinden bir görüntü (0:12:59) 47

Şekil 22. Oldboy (2003) filminden bir sahne – Televizyon, Dae-su'nun dış dünyayla tek bağlantısı (0:10:46) 48

Şekil 23. Oldboy (2003) filminden bir sahne – Hücrede televizyon izleyen Dae-su (0:11:08) 48

Şekil 24. Oldboy (2003) filminden bir sahne –Dae-su'nun canlı ahtapotu yediği sahne (0:28:04) 49

Şekil 25. Oldboy (2003) filminden bir sahne –Dae-su'nun dilini kestiği sahne (1:45:36) 49

Şekil 26. Oldboy (2003) filminden bir sahne –Dae-su'nun "Evergreen" adını dile getirdiği sahne (0:28:04) 50

Şekil 27. Oldboy (2003) filminden bir sahne – Mi-do'nun karıncalar hakkındaki ifadesi (0:32:30) 51

Şekil 28. Oldboy (2003) filminden bir sahne –Mi-do'nun da karınca halüsinasyonu gördüğü sahne (0:33:22) 51

Şekil 29. Oldboy (2003) filminden bir sahne – Chun Doo-hwan'ın tutuklanma sahnesi (0:14:33) 54

Şekil 30. Oldboy (2003) filminden bir sahne –Dünya Kupası sahnesi (0:15:08) 54

Şekil 31. Oldboy (2003) filminden bir sahne – Canlı ahtapotun servis edildiği sahne (0:27:36) 55

Şekil 32. Oldboy (2003) filminden bir sahne – Dae-su'nun serbest kaldıktan sonra dumpling yeme sahnesi (0:35:25) 55

Şekil 33. Oldboy (2003) filminden bir sahne – Dae-su'nun aradığı dumplingi bulduğu sahne (0:38:52) 55

Şekil 34. Oldboy (2003) filminden bir sahne – VHS kasetlerinin gösterildiği bir sahne (0:48:30) 56

Şekil 35. Burning (2018) filminden bir sahne – Ben'in seraları yaktığını anlattığı sahne (1:14:33) 61

Şekil 36. Burning (2018) filminden bir sahne – Jong-su'nun Ben'in evindeki kedinin Hae-mi'ye ait olduğunu fark ettiği an (2:07:19) 62

Şekil 37. Burning (2018) filminden bir sahne – Hae-mi'nin dans sahnesi (1:09:24) 63

Şekil 38. Burning (2018) filminden bir sahne – Jong-su'nun Hae-mi'ye pembe saati verdiği sahne (0:06:10) 63

Şekil 39. Burning (2018) filminden bir sahne – Jong-su'nun Ben'in evindeki pembe saati gördüğü sahne (1:09:24) 63

Şekil 40. Burning (2018) filminden bir sahne – Ben'in Porsche'sini gördüğümüz bir sahne (1:02:47) 64

Şekil 41. Burning (2018) filminden bir sahne – Promosyon standlarına örnek sahne (0:02:10) 67

Şekil 42. Burning (2018) filminden bir sahne – Hae-mi'nin odasının ilk kez gösterildiği sahne (0:13:08) 67

Şekil 43. Burning (2018) filminden bir sahne – Jong-su'nun Hae-mi'nin odasını büyük bulduğu sahne (0:12:44) 67

Şekil 44. Burning (2018) filminden bir sahne – Lokal bir restoranda yemek yedikleri sahne (0:41:45) 68

Şekil 45. Burning (2018) filminden bir sahne – Ben'in evinde düzenlenen yemek sahnesi (2:08:52) 68

Şekil 46. Burning (2018) filminden bir sahne – Sokak dansı gösterisinin yer aldığı sahne (1:35:09) 69

Şekil 47. Burning (2018) filminden bir sahne – Stüdyo da dans edenlerin gösterildiği sahne (1:35:24) 69

1. GİRİŞ

Göstergebilim (semiotics), anlamın nasıl üretildiğini ve iletildiğini inceleyen bir disiplindir. Ferdinand de Saussure'e göre göstergebilim, "toplum içindeki yaşamın işaretler aracılığıyla nasıl işlediğini inceleyecek bir bilim" olarak tanımlanırken; Charles S. Peirce bu disiplini göstergenin, gönderenin ve alıcının bir üçlü ilişki içerisinde anlamı nasıl kurduğunu çözümlemeye odaklanan bir sistem olarak ele alır. Roland Barthes ise göstergebilimi kültürel bir okuma aracı olarak genişletmiş; mit, ideoloji ve anlam katmanları gibi kavramlarla, özellikle kitle iletişim araçlarında üretilen ve yeniden üretilen anlamlara dikkat çekmiştir. Göstergebilim yalnızca dilsel metinleri değil; görsel, işitsel ve kültürel her türlü yapıyı birer "gösterge sistemi" olarak okuma olanağı sağlar. Bu yönüyle sinema, göstergebilimsel analiz için son derece zengin bir alan sunar. Görsel-işitsel bir sanat formu olan sinema, sadece hikâye anlatan bir araç değil; aynı zamanda simgeler, metaforlar, renkler, mekânlar, nesneler ve karakterler aracılığıyla çok katmanlı anlamlar üreten bir göstergeler bütünüdür. Dolayısıyla bir filmi yalnızca anlatı düzeyinde değil, altında yatan yapılar ve göstergeler üzerinden de okumak mümkündür. Sinema, görsel-işitsel sanatların en etkili dallarından biri olarak yalnızca bir anlatı biçimi değil; aynı zamanda toplumsal, kültürel ve bireysel göstergelerin taşıyıcısı olan çok katmanlı bir iletişim alanıdır. İzleyiciyi etkileyen bir hikâye, yalnızca diyaloglar ya da olay örgüsüyle değil; sahne tasarımı, kamera açıları, renk kullanımı, simgeler, semboller ve göndermelerle örülü derin anlatı yapılarıyla inşa edilir. Bu bağlamda sinema, sadece "görüneni" değil, onun ötesindeki anlamları ve sezdirilen katmanları da barındıran bir gösterge sistemine dönüşür.

Bu çalışmanın kuramsal temelini Ferdinand de Saussure'ün gösterge kavramı, Charles S. Peirce'in üçlü gösterge sistemi ve Roland Barthes'ın mit ve çok katmanlı anlam kuramları oluşturmaktadır. Bu üç temel düşünürün geliştirdiği göstergebilim kuramları doğrultusunda, sinemada kullanılan sembollerin yalnızca görsel-işitsel öğeler değil; aynı zamanda toplumsal yapılar, ideolojik duruşlar ve kültürel kodlarla örülü anlam taşıyıcıları olduğu savunulmaktadır. Çalışmanın odak noktasını, Güney Kore sinemasının uluslararası alanda ses getirmiş üç filmi oluşturmaktadır: Bong Joon-

ho'nun Parasite (2019), Lee Chang-dong'un Burning (2018) ve Park Chan-wook'un Oldboy (2003). Bu yapımlar yalnızca estetik ve anlatı yapılarıyla değil; aynı zamanda sosyal sınıf farklılıkları, kimlik, hafıza, intikam, arzu ve yabancılaşma gibi temaları simgesel düzeyde işleme biçimleriyle de öne çıkmaktadır. Her biri farklı dönemlerde çekilmiş bu üç film, semboller üzerinden ortak bir kültürel belleğe ve toplumsal eleştiriye açılan kapılar sunmaktadır.

Çalışmanın ilk bölümünde kavramsal ve kuramsal bir çerçeve sunulmuştur. Bu bölümde Saussure, Peirce ve Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımları detaylı biçimde ele alınmakta; gösterge, simge, mit, anlam zinciri gibi kavramlar açıklanmaktadır. İkinci bölüm, seçilen üç filmin göstergebilimsel çözümlemesini içermektedir. Her film ayrı başlıklar altında ele alınmakta; sahnelerdeki semboller, karakterlerin temsilleri, mekânların anlamı, renk ve nesne kullanımı üzerinden çok katmanlı anlamlar açığa çıkarılmaktadır. Bu bağlamda, Parasite filminde "yarı bodrum", "merdivenler", "koku", "taş" gibi imgeler; Oldboy filminde "hapishane", "ahtapot", "dil kesme", "televizyon" gibi simgeler; Burning filminde ise "sera yakma", "kedi", "dans sahnesi" ve "şehir yaşamı" gibi öğeler çözümleme odağını oluşturur. Son bölüm genel bir değerlendirme ve sonuç bölümüdür. Film çözümlemelerinden elde edilen bulgular bu kısımda bir araya getirilmiş; sinemadaki simgesel anlatıların izleyiciyle kurduğu etkileşim ve kültürel anlam üretim süreçleri bağlamında değerlendirilmiştir.

Bu araştırma sorusunu hazırlarken ve çalışmaya dönüştürürken nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Bu doğrultuda hem teorik literatür taraması yapılmış hem de filmler ayrıntılı biçimde sahne-sahne çözümlemeye tabi tutulmuştur. Aynı zamanda filmlerdeki simgelerin tarihsel, kültürel ve sosyolojik bağlamları da göz önünde bulundurulmuştur. Söz konusu üç film, yalnızca anlatı düzleminde değil; aynı zamanda görsel dil ve sessiz anlatım teknikleri üzerinden de değerlendirilmiş, bu bağlamda çok katmanlı bir analiz hedeflenmiştir.

Sinema bağlamında ele alınan bu konu, izleyicinin sadece görsel olarak maruz kaldığı; ancak bilinç düzeyinde anlamlandırmaya yönelmediği göstergeleri açığa çıkararak, sinemada "görmeyi öğrenme" pratiğine katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Böylelikle, sinema metinlerinin yalnızca izlenmek için değil, aynı zamanda çözümlenmek, anlaşılmak ve tartışılmak için üretildiği fikri desteklenmiş olacaktır. Ayrıca, göstergebilimsel analiz yönteminin yalnızca edebiyat ve iletişim alanlarında değil,

sinema sanatında da güçlü ve etkili bir çözümleme aracı olduğunu ortaya koyması temennisi taşınmaktadır.

1.1. Araştırmanın Konusu

Bu araştırmanın konusu, sinema sanatında simgesel anlatım biçimlerinin göstergebilimsel yöntemlerle incelenmesidir. Çalışma, Güney Kore sinemasına ait üç özgün film üzerinden; görsel, işitsel ve anlatısal göstergelerin kültürel, toplumsal ve psikolojik anlam katmanlarını nasıl yapılandırdığına odaklanmaktadır. Filmlerdeki semboller, metaforlar, mekân kullanımı, renk ve nesne tercihleri gibi unsurlar; Roland Barthes, Ferdinand de Saussure ve Charles Sanders Peirce'in göstergebilim kuramları çerçevesinde analiz edilerek, sinema dilinin çok katmanlı anlam üretim süreçleri ortaya konulmaktadır. Araştırma bu bağlamda, film metninin yalnızca estetik bir yapı değil, aynı zamanda kültürel ve ideolojik kodların taşıyıcısı olan bir gösterge sistemi olarak işleyişini çözümlemeyi amaçlamaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, sinema metinlerinde yer alan sembolik yapıların, göstergebilimsel çözümleme yöntemiyle açığa çıkarılarak, izleyiciye çoğu zaman sezgisel düzeyde iletilen anlamların bilinçli biçimde çözümlenmesini sağlamaktır. Bu doğrultuda çalışmanın hedefi, sinemada kullanılan simge ve göstergelerin yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda kültürel, ideolojik ve toplumsal birer anlatı aracı olduğunu ortaya koymaktır. Özellikle Güney Kore sinemasına ait üç film örneği üzerinden yapılacak çözümlemelerle; görsel ve anlatısal öğelerin, birey-toplum ilişkileri, sınıf ayrımları ve kimlik temsilleri gibi konularla nasıl ilişkilendiği incelenmektedir. Araştırma, sinema okuması yapan bireylerin film metinlerini daha derinlikli çözümleyebilmesine katkıda bulunmayı ve göstergebilimsel yöntemlerin sanatsal çözümlemelerde nasıl işlevsel hale getirilebileceğini göstermeyi amaçlamaktadır.

1.3. Araştırmanın Kapsam ve Sınırlılıkları

Bu araştırma, göstergebilimsel çözümleme yöntemine dayanarak Güney Kore sinemasına ait üç uzun metrajlı filmin incelenmesiyle sınırlıdır. Çalışmanın kapsamı,

özellikle 21. yüzyıl sonrası Güney Kore sinemasında ön plana çıkan, simgesel anlatımı güçlü ve toplumsal eleştiri içeren filmlerle sınırlandırılmıştır. Seçilen filmler (Parasite, Burning ve Oldboy), gerek uluslararası başarıları gerekse kültürel arka planları bakımından anlam derinliği taşıyan örnekler olarak değerlendirilmiştir.

Araştırma, Roland Barthes, Ferdinand de Saussure ve Charles Sanders Peirce gibi öncü göstergebilim kuramcılarının yaklaşımları temelinde yapılandırılmıştır. Ancak, psikanalitik, feminist ve sosyolojik film kuramları gibi diğer kuramsal perspektifler bu çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır. Ayrıca çözümlemeler, filmlerin tamamı yerine belirli sahneler, karakterler, mekânlar ve simgesel öğeler üzerinden yürütülmüştür. Bu sınırlama, çalışmanın derinlikli ve odaklanmış bir göstergebilimsel analiz sunma hedefi doğrultusunda tercih edilmiştir.

Bu bağlamda araştırma, sinema metinlerinin kültürel ve ideolojik kodların taşıyıcısı olan çok katmanlı gösterge sistemleri olarak işleyişine dair özgün bir katkı sağlamayı amaçlamakta; ancak elde edilen bulgular seçilen örnekler ve kuramsal yaklaşım ile sınırlı kalmaktadır.

1.4. Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırmada, sinema metinlerinde yer alan simgesel yapıları analiz etmek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden göstergebilimsel çözümleme yöntemi kullanılmıştır. Göstergebilim, anlam üretim süreçlerini ortaya koymaya odaklanan kuramsal bir yaklaşım olarak, film metinlerinin çok katmanlı ve kültürel kodlarla yüklü yapısını incelemek için uygun bir yöntem olarak tercih edilmiştir.

Araştırmanın veri kaynağını, Güney Kore sinemasından seçilen üç uzun metrajlı film oluşturmaktadır. Bu filmler hem uluslararası alanda tanınmış hem de simgesel anlatım açısından zengin içeriklere sahip olmaları nedeniyle örneklem olarak belirlenmiştir. Çözümleme, filmlerin tamamına değil, belirlenen sahnelere, karakterlerin davranışlarına, mekân ve renk kullanımına, ayrıca sembolik nesnelere odaklanarak gerçekleştirilmiştir. Böylece, her bir göstergenin taşıdığı anlam katmanları derinlemesine açığa çıkarılmaya çalışılmıştır. Analiz sürecinde, film metinlerinin kültürel ve ideolojik bağlamları da göz önünde bulundurularak, göstergebilimsel yaklaşımla çok boyutlu bir yorumlama yapılmıştır.

2. GÖSTERGEBİLİM: KURAMSAL ÇERÇEVE

Göstergebilim, anlamın yapılandırılma, aktarılma ve çözümleme süreçlerini inceleyen disiplinlerarası bir kuram alanıdır. Dilsel göstergelerin yanı sıra görsel, işitsel ve kültürel göstergeleri de kapsayan bu yaklaşım, özellikle sanat ve medya metinlerinde yer alan çok katmanlı anlamların çözümlenmesine olanak tanır.

Anlam üretimi sürecini merkeze alan göstergebilimsel yöntem, sinema gibi görsel anlatı biçimlerinde derinlemesine çözümlemeler yapabilmek için güçlü bir kuramsal temel sunar. Bu çerçevede, göstergebilimin tarihsel gelişimini ve temel yaklaşımlarını ele almak, çalışmanın kuramsal zeminini oluşturmak açısından önem taşımaktadır.

2.1.Göstergebilimin Tarihsel Gelişimi

İnsan düşüncesinin ve iletişimin temelinde göstergelerin yer aldığı fikri, antik çağlardan bu yana birçok filozof tarafından ele alınmıştır. Sofist düşünür Prodicus, etkili bir iletişimin ancak özenle seçilmiş sözcüklerle mümkün olacağını ileri sürmüştür. Platon ise kelimelerin evrensel ve nesnel anlamlara sahip olduğunu savunarak, dilsel göstergelerin belirlenmesinde zorunlu bir nedenselliğin bulunmadığını belirtmiştir. Ona göre, herhangi bir nesneye hangi ad verilirse verilsin bu geçerlidir; başka bir ad da aynı nesneyi temsil edebilir. Aristo ise dilin bir araç olduğunu vurgulamış ve insanın bilgi edinim sürecinde bu aracın kritik rol oynadığını ifade etmiştir. Stoacılar da gösteren ile gösterilen arasındaki ayrımı ele alarak, ilk göstergeler kuramının temellerini atmışlardır. (Güneş, 2013, s.335)

Orta Çağ döneminde, Skolastik düşünürlerin anlam üretme süreçleri üzerine çok sayıda eser kaleme aldığı, biçim ile içerik arasındaki ilişkiyi çözümlemeye çalıştıkları bilinmektedir. Bu dönemde Roger Bacon (1214–1293), bu alanda daha sistemli düşünceler geliştiren önemli bir figür olarak öne çıkar. Bacon, *De Signis* (1267) adlı eserinde, örneğin dumanın ateşi işaret etmesi gibi doğal göstergeleri, dilsel ve dilsel olmayan göstergelerden ayırarak sınıflandırır. Ayrıca gösterge (signe), gönderim (référence) ve yorumlayan kişi (homme interprète) olmak üzere üç öğeden oluşan bir model geliştirir. Bu üçlü yapı, günümüzdeki göstergebilimsel yaklaşımların kuramsal temelleri arasında yer almaya devam etmektedir. Bacon'un ardından gelen John

Poinsot (1589–1644), bu modeli derinlemesine ele almış ve *Tractatus de Signis* (1612) adlı çalışmasında kapsamlı bir göstergeler bilimi kurmaya yönelik katkılar sunmuştur. (akt: Güneş, 2013, s.335; Deely, 1990, s.112)

Göstergebilim kavramını ilk kez ortaya atan düşünür, İngiliz filozof John Locke (1632–1704) olmuştur. Locke, *An Essay Concerning Human Understanding* (1690; *İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Deneme*) adlı eserinde "semeiotike" terimini kullanarak bu alanı "göstergeler öğretisi" (*doctrine of signs*) şeklinde tanımlamıştır. Ona göre semiyotik, bilimin üç ana kolundan biri olmalıdır. Bu alanın temel amacı ise, zihnin nesneleri kavrama ya da bu kavrayışı başkalarına aktarma sürecinde kullandığı göstergelerin doğasını ve yapısını incelemektir. (Vardar, 2001, s.65)

Çağdaş göstergebilimin temelleri 20.yüzyılın ilk yıllarında atılmaya başlanmıştır. Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce (1839-1914) ve İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure (1857-1913) neredeyse eşzamanlı olarak, birbirlerinden habersiz şekilde çağdaş göstergebilimin temellerini atmışlardır.

Pragmatizmin kurucularından biri olan Charles Sanders Peirce, "semeiotic" kavramını kullanarak kapsamlı bir göstergeler kuramı geliştirmiştir. Ona göre mantık, yalnızca akıl yürütme ile sınırlı değildir; aynı zamanda göstergebilimsel sürecin temelini oluşturur. Peirce, mantıksal temelli bir göstergebilim anlayışı benimsemiş ve göstergeleri sistematik biçimde incelemek amacıyla üçlü kategorilere dayalı, toplamda altmış altı farklı sınıftan oluşan ayrıntılı bir sınıflandırma sistemi ortaya koymuştur. Bu sınıflandırmanın en sık atıf yapılan kısmı, göstergelerin nesneleriyle olan ilişkisine göre yaptığı üçlü ayrımdır: varoluşsal bağ taşıyan belirti, fiziksel ya da biçimsel benzerlik temelindeki görüntüsel gösterge ve toplumsal uzlaşıya dayanan simge. (Vardar, 2001, s.86)

Ferdinand de Saussure çağdaş dilbilimin kurucusu ve yapısal dilbilim akımının öncüsüdür. Günümüzde dilbilimde benimsenmiş ilkelerin ve kavramların birçoğu Ferdinand de Saussure ile özdeşleşmiştir. Dilbilim konusunda sürekli yayın yapan biri olarak dikkat çeken Saussure bu alanda önemli bir isimdir. Dilbilim toplumdaki dilsel göstergeleri incelerken; toplum yaşamındaki bütün göstergeleri inceleyecek bir etkinlik alanı olarak tasarlanan göstergebilim ile dilbilim arasındaki ilişki bir bütündür.

Türkçeye, dilbilim teriminden esinlenerek kazandırılan "göstergebilim" kavramı, ilk etapta "göstergeleri konu alan bilim dalı" ya da "göstergelerin bilimsel olarak

incelenmesi" şeklinde anlaşılabilir. Ancak günümüzde bu alan, yalnızca "gösterge" ve "bilim" sözcüklerinin birleşimiyle ifade edilen basit bir tanımın ötesine geçerek, çok daha kapsamlı ve derinlikli bir çalışma sahası haline gelmiştir. (Rıfat, 2019, s.11)

Ferdinand de Saussure, 1916 yılında yayımlanan *Genel Dilbilim Dersleri* adlı eserinde, dilbilimin daha kapsamlı bir göstergeler biliminin yalnızca bir parçası olduğunu ileri sürmüş ve böyle bir bilimin kurulması gerektiğini bir ilke olarak ortaya koymuştur. (Barthes, 2021, s.27)

Roland Barthes'in Göstergebilimsel Serüven kitabında sunduğu göstergebilim ilkeleriyle bu alana yaptığı katkı yadsınmamalı. Göstergebilimle, Dilbilimin iç içe olduğunu Barthes de kitabında örnekleriyle sunar. Göstergebilimin derinine inmeden önce göstergebilimin tanımı ve tarihçesi üzerinde durmak gerekmektedir.

Göstergebilim, *semiotic* ya da *semiology* gibi Latince kökenli terimlerle de ifade edilir ve en genel haliyle göstergeleri konu edinen bir bilim dalı olarak tanımlanabilir. Ancak yalnızca göstergeleri değil, aynı zamanda diller, yapısal düzenlemeler (düzgüler) ve çeşitli belirtilerden oluşan karmaşık dizgeleri de analiz eder. Ferdinand de Saussure ise bu alanı, göstergelerin toplum içerisindeki işleyişini ve varoluşunu inceleyen bir disiplin olarak kuramsallaştırmıştır. (Güneş, 2012, s.32)

Göstergebilim anlamın irdelenmesi anlamına gelmekle birlikte sosyal bilimlerde çözümleme yöntemlerinin başında gelmektedir. Birçok araştırmacı bu yöntemi benimsemiş ve araştırmalarını bu yönteme dayandırmıştır. Göstergebilim temelinde anlam nedir, nasıl doğar sorularına cevap bulmaya çalışır. Bu yöntemin iki kurucusu olarak Amerikalı mantıkçı Charles Sanders Peirce ile İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure gösterilmektedir.

Mehmet Rıfat'ın da ifade ettiği üzere (Rıfat, 2019, s.30) çağdaş anlamda göstergebilimin birbirinden habersiz iki öncüsü vardır: Bunlardan birisi Amerikalı diğeri ise Avrupalıdır. Göstergebilimin bağımsız bir bilim dalına dönüşmesini sağlayan ABD'li felsefeci ve mantıkçı Charles Sanders Peirce (1839-1914) hem dilsel hem de dil dışı göstergelerle ilgili bir kuram tasarlamış ve buna "semiotic" adını vermiştir. Peirce'e göre göstergebilim mantığın başka bir adıdır. Peirce her çeşit olguyu inceleyecek ve sınıflandıracak bir dal olarak gördüğü göstergebilimi üç bölüme ayırır: salt dilbilgisi, gerçek anlamıyla mantık, salt sözbilim.

2.2. Ferdinand de Saussure ve Charles Sanders Peirce Dönemleri

Çağdaş göstergebilimin Avrupa'daki öncüsü ise İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure'dür (1857-1913). Ölümünden sonra yayımlanan Genel Dilbilim Dersleri adlı yapıtında Ferdinand de Saussure dilleri, dilbilimin inceleme alanına alır ve dil dışındaki göstergeleri işleyişini araştırıp ortaya koyacak yeni bir bilim dalının kurulmasını öngörür ve bu bilim dalını Fransızca semiologie terimiyle adlandırır. Ferdinand de Saussure göstergebilim konusunda da şu açıklamayı yapar:

> Dil kavramlar belirten bir göstergeler dizgesidir; bu özelliğiyle de yazıyla, sağır-dilsiz alfabesiyle, simgesel törenlerle, incelik belirten davranış biçimleriyle askerlerin kullandıkları işaretlerle karşılaştırılabilir. Yalnız, dil bu dizgelerin en önemlisidir. (Rıfat, 2019, s.32)

Amerika'da Charles Sanders Peirce, göstergebilimi mantıksal temellere dayandırarak bu alanın kurucu isimlerinden biri olmuştur. Öte yandan, Avrupa'da Ferdinand de Saussure, göstergebilimi henüz var olmayan fakat kurulması gereken bir bilim dalı olarak tanımlamış; bu disiplinin toplumsal ve ruhsal süreçleri birlikte ele alması gerektiğini savunmuştur. (Rıfat, 2019, s.33)

Göstergebilimin bağımsız bir bilim dalı olmasını sağlayan Peirce görüşlerini bu şekilde sistemleştirirken, İsviçreli dilbilimci Saussure, ölümünden sonra öğrencileri tarafından kitap haline getirilen Cours de Linguistique Générale (Genel Dilbilim Dersleri, 1916) de sémiologie adı altında tasarladığı bilimin tanımını yapar:

> Göstergelerin toplum içindeki yaşamını inceleyecek bir bilim tasarlanabilir; bu bilim toplumsal ruhbilimin bir bölümünü oluşturacaktır. Biz bu bilimi göstergebilim olarak adlandıracağız. Göstergebilim, bize göstergelerin ne gibi özellikler içerdiğini, hangi yasalara bağlı olduğunu öğretecektir. Henüz böyle bir bilim var olmadığından, onun nasıl bir şey olacağını söyleyemeyiz ama kurulması gereklidir, yeri de önceden belirlenmiştir. Dilbilim, bu genel bilimin bir bölümünden başka bir şey değildir. (akt: Güneş, 2013, s.337; Saussure, 2001:s.46)

Peirce ve Saussure'ün göstergebilime dair kuramsal yaklaşımlarının ardından, bu alanda yapılan çalışmalar hem dilbilim hem de yazınbilim çevrelerinde giderek artış göstermiştir. Özellikle 1960'lı yıllardan itibaren göstergebilim, bağımsız bir disiplin olarak kurumsallaşmaya başlamıştır. Saussure'ün dilsel dizgelere eşsüremli (senkronik) bir bakış açısıyla yaklaşması, yapısalcı kültür kuramcılarını da etkilemiş;

bu etkiyle birlikte kültürel ve toplumsal yapıların işlevleri göstergebilimsel çerçevede ele alınmaya başlanmıştır. Bu süreçte Louis Hjelmslev, Roland Barthes, Claude Lévi-Strauss, Julia Kristeva, Christian Metz, Algirdas-Julien Greimas ve Jean Baudrillard gibi isimler Saussure'ün öncülüğünü yaptığı Avrupa merkezli çizgiyi sürdürürken; Charles W. Morris, Ivor A. Richards, Charles K. Ogden, Umberto Eco ve Thomas Sebeok gibi düşünürler ise Peirce'in kuramını temel alan Amerikan geleneği içerisinde konumlanmışlardır. (Güneş, 2013, s.337)

Ferdinand de Saussure'ün düşünsel temelleri Immanuel Kant'a (1724–1804), Charles Sanders Peirce'inkiler ise John Locke'a (1632–1704) dayanmaktadır. Kant, bilgimizin deneyle başladığını kabul eder; nesnelerin duyular üzerindeki etkisiyle zihinde birtakım tasarımlar oluşur. Ancak ona göre her bilgi deneyden türemiş değildir. Deney yoluyla elde edilen bilgiye a posteriori, deneyimden bağımsız, zihnin yapısından kaynaklanan bilgiye ise a priori denir. Bilginin içeriği duyumlar ve algılar aracılığıyla gelirken, bu içeriğin anlam kazanabilmesi için özne tarafından belirli bir bilişsel forma yerleştirilmesi gerekir. Bu formlar doğuştan gelir ve tüm bireylerde ortaktır. Bu nedenle a priori bilgiler evrensel ve zorunlu kabul edilir. (Büker, 2023, s.25)

2.2.1. Ferdinand de Saussure

Göstergebilim hem doğaya ait hem de uzlaşıya dayalı göstergeleri inceleme alanına alır. Ferdinand de Saussure ise görsel göstergelere fazla eğilmemiştir; çünkü ona göre bu göstergeler birden fazla boyutta ve aynı anda gelişme eğilimindedir. Buna karşın işitsel göstergeler yalnızca zaman ekseninde ilerler; birbirini izleyen ses birimleri bir sıra oluşturarak anlamlı bir yapı meydana getirir. (Saussure, 1998, s. 64)

Saussure'e göre, gösterge bir nesne ile onun adı arasında değil; gösteren ve gösterilen arasında kurulan zihinsel bir birliktelikten oluşur. Bu iki unsur arasındaki ilişki doğrudan ya da doğal bir bağa dayanmaz; aksine, toplumsal uzlaşı sonucu oluşmuş rastlantısal bir yapıdadır. (Büker, 2023, s.30)

Saussure dil yetisine ilişkin görüşlerini şöyle ifade eder:

> Tümüyle ele alındığında dil yetisinin pek çok biçime büründüğü karmaşık bir olgular bütünü olduğu görülür. Dil yetisi birçok alana açılır: Hem fiziksel, fizyolojik ve anlıksal niteliklidir, hem de bireysel ve toplumsal özelliklidir. İnsana ilişkin olguları kapsayan hiçbir bütüne yerleştiremeyiz onu. Çünkü dil yetisinin birliği nasıl ortaya çıkaracağımızı bilemeyiz. (Saussure, 1998, s.38)

Saussure dili sözden ayırmakla toplumsal olguyu bireysel olgudan değil, görevsel olanı (dil) görevsel olmayandan (söz), kuralı (dil), uygulama biçiminden (söz) ayırmıştır. Böylelikle Saussure'ün yapısal çözümlemesi sözden yola çıkarak olayı biçimlendiren temel dizge olan dile varmayı hedefler. Saussure'ün dil ve söz arasında yapmış olduğu bu ayrım kendinden sonraki dil incelemelerini etkilemiş ve dilbiliminin inceleme alanının dil ile sınırlandırılmasına yol açmıştır. Ona göre dilin tanımın şudur:

> Dil, kavramları belirten bir göstergeler dizgesidir. Onun için de yazıyla, sağır-dilsiz abecesiyle, simgesel nitelikli kutsal törenlerle, incelik belirtisi sayılan davranış biçimleriyle, askerlerin belirtkeleriyle, vb. karşılaştırabilir. Yalnız, dil bu dizgelerin en önemlisidir. (Ünal, 2016, s.384)

Yapısalcı yaklaşım, dil ile söz arasındaki karşıtlık gibi ikili kavramlar üzerine inşa edilmiştir. Saussure'ün üzerinde durduğu bir başka temel karşıtlık ise gösteren ile gösterilen ayrımıdır. Ona göre dilsel yapının en temel birimi göstergedir. Saussure, dili oluşturan göstergeleri, bir yandan işitsel imgeye (biçim), diğer yandan ise bu imgenin çağrıştırdığı kavrama dayalı çift yönlü bir yapı olarak tanımlar. Bu yapı içinde işitsel imge "gösteren", kavram ise "gösterilen" olarak adlandırılır. Örneğin, "ağaç" kelimesi bir gösteren olarak işlev görürken, bireyin zihninde bu sözcüğün karşılık geldiği kavramsal içerik, yani "ağaç" imgesi, gösterileni oluşturur. Bu iki unsurun birleşimi ise bir gösterge meydana getirir. Bu bağlamda dilsel göstergelerdeki anlam, zihinsel süreçlerle doğrudan ilişkilidir ve bu unsurlar arasında güçlü bir bütünlük vardır. (Ünal, 2016, s.385)

Gösteren ile gösterilen arasında kurulan ilişki genellikle bir bütünlük arz etse de bu ilişkinin zorunlu ve değişmez olduğu söylenemez. Çünkü bu bağ, doğal bir nedenselliğe değil, toplum içinde oluşmuş keyfi bir uzlaşıya dayanır. Bir kavram (gösterilen), farklı dillerde farklı ses imgeleriyle (gösteren) ifade edilebilir; hatta aynı dil içerisinde zamanla bu ifade biçimleri değişebilir. Bu nedenle, gösterge dediğimiz yapı, gösteren ve gösterilenin rastlantısal biçimde bir araya gelmesiyle oluşan bir anlam birimi olarak tanımlanabilir. (Vardar, 2001, s.80)

Saussure, dilin yapısı içerisinde soyut öğelere yer olmadığını savunur ve bu düşüncesini çeşitli dizimsel örneklerle destekler. Ona göre, toplumda geleneksel biçimde yerleşmiş olan deyimler ya da kalıplaşmış ifadeler yalnızca kullanım

sıklığıyla açıklanamaz; bu tür yapılar, taşıdıkları anlam ya da söz dizimindeki konumlarıyla değerlendirilmelidir. (Saussure, 1998, s.184)

Saussure'ün keşfettiği dil ve kültür arasındaki bağlantı, kültürün birçok alanının iletişimsel yapısını ortaya çıkararak mimarlık, edebiyat, sinema vb. kültür alanlarında bir göstergebilim uygulamasının da ortaya sermiştir.

2.2.2. Charles Sanders Peirce

Peirce'ün yazdıkları da aynı Saussure gibi ölümünden sonra yayımlanır. Peirce bir mantıkçıdır. "Semiotic" bilim dalını kurarken kuramını da dilbilimle değil mantıkla eşdeğer tutuyor. Saussure'ün ayrımından farklı olarak üçlü ayrıma gider: Nesne/gösterge/yorumlayan. Göstergenin nesnenin yerini tuttuğunu ifade eden Peirce bunun yorumcuda etki yarattığını ifade eder. Yorumlayan göstergenin yorumcuda yarattığı etkidir.

Peirce'ün bu sınıflandırmasında en temel olan ve en çok gönderme yapılanı göstergeleri nesneleri açısından varlıksal bağıntı, benzerlik ya da saymacalık içermelerine göre belirti, görüntüsel gösterge ve simge olarak üçe ayırdığı tasniftir.

Peirce'in sınıflandırmasına göre, görüntüsel gösterge temsil ettiği nesneyle doğrudan bir benzerlik ilişkisi taşır. Örneğin, bir üçgenin çizimini gösteren geometrik bir şekil ya da bir kişinin fotoğrafı, nesnesini fiziksel olarak andıran örneklerdir. Belirti (index) ise, temsil ettiği nesneyle nedensel bir bağ içindedir ve nesne ortadan kalktığında gösterge olma niteliğini kaybeder. Ancak bu ilişki, bir alımlayıcıya ihtiyaç duymadan da geçerliliğini sürdürebilir. Örneğin, bir duvardaki kurşun deliği, ateş edildiğine dair fiziksel bir iz taşır; bu iz, yorumlayan biri olmasa dahi varlığını ve işaret etme özelliğini korur. Simge (symbol) ise yalnızca toplumsal uzlaşıya dayanır; yorumlayıcının varlığı olmadan bir anlam taşımaz. Doğal dillerdeki sözcükler bu kapsamdadır: Bir kelime, belirttiği nesneyle doğrudan ilişkili değil, kullanıcıların üzerinde anlaştığı anlam üzerinden işlerlik kazanır. (Güneş, 2012, s.38)

Peirce'ün göstergebilimsel yaklaşımında en dikkat çekici unsur, "gösterge" kavramına getirdiği kapsamlı tanım ve ayrıntılı sınıflandırmadır. Göstergebilimsel fenomenleri tam anlamıyla açıklayabilmek amacıyla, göstergeleri on farklı üçlü kategori altında incelemiştir. Bu üçlü ayrımlardan en çok öne çıkanlar; görüntüsel gösterge (örneğin bir resim), belirti (örneğin dumanın ateşi işaret etmesi) ve simge (adaleti temsil eden terazi gibi kültürel uzlaşıya dayalı işaretlerdir). Peirce'ün bu sınıflandırma sisteminin

felsefi arka planında ise onun benlik, evren ve Tanrı tasavvurları etkili olmuştur. (Ünal, 2016, s.390)

Peirce, görüntüsel göstergeleri tanımlarken sıkça "benzerlik" kavramına başvurur. Bu benzerlik, kavramsal değil, doğrudan fiziksel ya da görsel bir benzerliktir. Görüntüsel göstergeler, temsil ettikleri nesneyle doğrudan bir görsel ilişki kurarlar; yani nesnelerine fiziksel olarak benzerler. Peirce bu durumu, "gösterge, kendi içinde benzeyebildiği ölçüde nesnesine benzerlik gösterir" şeklinde ifade eder. Bu tür göstergeler, temsil ettikleri varlıkları birebir yansıtmaz; ancak onları görsel düzeyde çağrıştırırlar. Örneğin bir vesikalık fotoğraf, kişinin görüntüsel bir göstergesi olarak kabul edilebilir: fiziksel benzerlik taşır, ancak kişinin yerini alamaz. (Özmakas, 2009, s.39)

Peirce'in belirti (index) kavramına yaklaşımında, bu tür göstergelerin temsil ettikleri nesnelerle doğrudan bir bağ kurduğu görülür. Ona göre bir belirti, temsil ettiği nesne ortadan kalktığında, gösterge niteliğini de yitirir. Bu ilişki, fiziksel ya da nedensel bir zorunluluğa dayanır. Ancak bu tür göstergelerin anlam kazanabilmesi için yorumlayan bir öznenin devreye girmesi gerekir. Çünkü gösterge ile nesne arasındaki bağ, yorumlanmadığı sürece iletişimsel anlam taşımaz. Örneğin, bir duman bulutu kendi başına bir doğa olayı olarak var olabilir; fakat bu dumanın bir yangına işaret ettiğini söyleyebilmek, ancak onu bir belirti olarak değerlendiren bir yorumlayıcının varlığıyla mümkündür. (Özmakas, 2009, s.39)

Peirce'in 1903 yılında geliştirdiği sembol (symbol) kavramı, iki temel tanım çerçevesinde ele alınabilir. İlkinde, sembolün anlam taşımasının tamamen onu yorumlayan bireye bağlı olduğu ifade edilir. Bu bağlamda, sembolün temsil niteliği doğrudan alımlayıcının algısına dayalıdır. İkinci tanım ise sembolü, çoğunlukla evrensel ya da ortak düşünceleri yansıtan nesnelerle ilişkili olarak tanımlar. Burada vurgu, sembolün belirttiği kavramın, toplum genelinde kabul görmüş ortak anlamlara dayanmasıdır. (Özmakas, 2009, s.40)

Peirce, doğruluğun anlamına ilişkin problemi semiyotik mantık çerçevesinde ele alarak insanın deneyim alanındaki simge ve işaretlerin ifade ettikleri anlamları göstergebilim bağlamında değerlendirir ve işaretlerle ilgili şunları söyler:

> Eğer dış gerçeklerin aydınlığını anlıyorsak, düşüncenin bulabileceğimiz koşulları işaretle belirlenen düşüncelerin koşullarıdır. Açıkça, dış gerçeklerden yola çıkarak

> kanıt bulan başka düşünce yoktur. Fakat düşüncenin dış gerçeklerle ancak bilinebileceğini görmüş bulunuyoruz. O halde idrak edilebilecek tek gerçek işaretle beliren düşüncedir. Fakat idrak edilmeyen düşünce var olamaz. Bundan ötürü, bütün düşüncenin işaretlerle belirlenmesi gerekmektedir. (Peirce, 2004, s.103)

Peirce zihnin ürünü olan düşünceleri bir işaret olarak düşünmemiz gerektiğini söyler. İşaretler ve düşünce arasındaki diyalektik ilişki sayesinde göstergeler anlamı sağlamayı ve düşünce üretmeyi sağlamaktadır.

Tıpkı Saussure'de olduğu gibi, Peirce'te de gösterge ile onun temsil ettiği nesne arasında doğal ya da zorunlu bir bağ bulunmadığı görülür; bu ilişki temelde uzlaşıya ve dilin yapısına dayanmaktadır. Peirce'e göre, göstergeler yoluyla oluşturduğumuz gerçeklik algımız bireyin toplulukla kurduğu etkileşimden beslenir. Ona göre insan, yorumlayıcı bir topluluk içinde yer almadan anlam üretme kapasitesine ulaşamaz; yani birey, çevresini saran anlamlandırma sistemlerinden bağımsız kaldığında bilgiye ulaşmakta yetersiz ve hataya açık bir varlık olarak kalır. (Türer, 2003, s.148)

Peirce'e göre dünya, baştan sona göstergelerden oluşan bir sistem olarak kavranmalıdır ve onun göstergebilim anlayışı, bu sistemin sosyal ve iletişimsel işleyişini çözümlemeyi amaçlar. Peirce'in *semiosis* adını verdiği süreç, göstergelerin yorumlanmasını ifade eder. Bu süreç, gösterge (representamen), gönderdiği nesne ve bu ikisi arasında anlam ilişkisi kuran yorumlayıcı öğe olmak üzere üç temel bileşenden oluşur. Peirce, bir göstergenin, belirli bir bağlamda herhangi bir şeyin yerini alabilen ve anlam taşıyan bir unsur olduğunu belirtir. (Peirce, 2000, s.242)

Peirce'in kuramında, bir göstergenin iki farklı nesneyle ilişkilendirilebileceği fikrine ilk kez rastlanır. Düşünsel yaklaşımı, her ne kadar bazı yönleriyle postmodern eğilimlere yakınlık gösterse de genel çerçevede modern düşüncenin sınırları içinde kalır. Peirce'in sistemine daha yakından bakıldığında, onun göstergebilimsel çözümlemelerinin temelini oluşturan yapıların çoğunlukla üçlü ayrımlar üzerine kurulu olduğu dikkat çeker. (Özmakas, 2009, s.44)

Göstergebilim disiplini, Saussure ve Peirce'in kuramsal katkılarıyla şekillenmiş ve özellikle 1960'lı yıllardan itibaren bağımsız bir bilim dalı olarak kabul görmeye başlamıştır. Avrupa'da Saussure'ün yapısalcı yaklaşımını temel alan Louis Hjelmslev, Roland Barthes, Claude Lévi-Strauss, Julia Kristeva, Christian Metz, Algirdas J. Greimas ve Jean Baudrillard gibi önemli isimler bu geleneği sürdürmüşlerdir. Öte

yandan, Peirce'in mantıksal temelli göstergebilim anlayışı Amerika merkezli bir çizgide gelişmiş ve bu yaklaşımı benimseyen Charles W. Morris, Ivor A. Richards, Charles K. Ogden, Umberto Eco ve Thomas Sebeok gibi düşünürler tarafından temsil edilmiştir. (Güneş, 2012, s.39)

Amerika'da Charles W. Morris, Peirce'in göstergebilim anlayışını geliştirerek kuramsal çerçeveyi genişletirken, Avrupa'da ve özellikle Rusya'da dilbilim odaklı düşünürler hem göstergebilim alanında hem de onunla ilişkili çağdaş yazınbiliminde önemli açılımlar sağlamışlardır. Bu isimler arasında öne çıkanlardan biri, Rus kökenli Amerikalı dilbilimci Roman Jakobson'dur (1896–1982). Jakobson, Rus biçimcilik hareketinin içinde yer almış ve Prag Dilbilim Çevresi'nin oluşumuna öncülük etmiştir. Hem Avrupa'da hem de Amerika'da dilbilim, göstergebilim ve edebiyat kuramı alanlarında yaptığı çalışmalarla uzun yıllar boyunca etkisini sürdüren bir akademisyen olarak kabul edilmektedir. (Rıfat, 2020, s.122–123)

Prag Dilbilim Çevresi'nin etkin temsilcilerinden Jan Mukarovsky (1891-1975) dilbilimden bağımsız olarak bir yapısal ve işlevselci yazınbilim tasarlar. Mukarovsky'nin yazınsal göstergebilim araştırmaları açısından önem taşıyan yanı Edmond Husserl'in görüngübiliminden (fenemonoloji) etkilenerek yapısal inceleme alanına yönelmişlik kavramını sokmuş olmasıdır. Mukarovsky'e göre yazın incelemelerinde şu üç kutbu ayırt etmek gerekir:

1. Yapıtın doğuşu
2. Yapıtın gerçek yapısı
3. Yapıtın alımlanması

Mukarovsky'nin çalışmaları H. R. Jauss ile W. Iser'in alımlama estetiğinin habercisi niteliğini taşımaktadır. (Rifat, 2020, s.123-124)

Kopenhag Dilbilim Çevresi'nin kurucuları arasında yer alan Danimarkalı Louis Hjelmslev Danca yayımladığı Dil Kuramının Temel İlkeleri kitabının son bölümlerinde doğal dil dışındaki gösterge dizgelerini ele alarak, mantıksal biçimselleştirmeyi işin içine katarak tutarlı bir göstergebilim kuramı oluşturmuştur.

Hjelmslev'e göre, göstergebilim yalnızca belirli bir gösterge türünü değil, tüm gösterge biçimlerini kapsayan bir çerçeve sunar ve bu nedenle bilimsel olmayan bir üstdil olarak değerlendirilebilir. Ancak onun yaklaşımına göre bilimsel diller de göstergebilimsel analiz kapsamında ele alınabilir ve bu durumda söz konusu inceleme

alanı üst göstergebilim olarak adlandırılır. Hjelmslev'in kurama önemli katkılarından biri de düzanlam ve yananlam kavramlarını göstergenin iki farklı anlam düzeyi olarak sistemleştirmesidir. Ayrıca "anlatım" ve "içerik" ayrımıyla Saussure'ün kuramına yeni boyutlar kazandırmıştır. Bu kuramsal yapı, ilerleyen yıllarda Roland Barthes tarafından daha da geliştirilmiştir. (Rıfat, 2020, s.125)

Edebiyat kuramı, edebiyat sosyolojisi ve edebî eleştiri alanlarında önemli katkılar sunan Mihail Bahtin, yapıtlarında diyalojizm, parodi, romanda zaman ve mekânın kullanımı ile metinler arası bağlamlar gibi çeşitli kuramsal yaklaşımlara yer vermiştir. Özellikle "diyalojizm" kavramı, metinlerin çoklu sesler ve söylemler üzerinden okunmasına imkân tanıdığı için büyük ilgi görmüştür. 1960'lı yıllarda, Fransa'da özellikle Julia Kristeva'nın etkisiyle bu kavram "metinlerarasılık" (*intertextuality*) olarak yeniden yorumlanmıştır. Bahtin'e göre, her söylem ya da metin, tarihsel, toplumsal ve kültürel bağlamları içinde değerlendirilmelidir. Bu çerçevede bir metin yalnızca kendi iç yapısıyla değil hem kendinden önceki metinlerle hem de alımlayıcıların katkısıyla ortaya çıkan yeni metinlerle çok sesli bir ilişki kurar. Bahtin, metinler arası ilişkilerin en yoğun biçimde romana yansıdığını savunur; çünkü roman, diğer türlerin bileşimini barındıran, diyalojik yapılarla örülmüş bir edebi türdür. (Güneş, 2012, s.40)

2.3. 1960'lı Yıllardan Günümüze Göstergebilimsel Yaklaşımlar

Teknolojik ilerlemeler ve beşerî bilimlerde kullanılan yöntemlerin çeşitlenmesi, göstergebilimsel çalışmaların da daha geniş bir alana yayılmasına zemin hazırlamıştır. Göstergebilim terimi, yalnızca kendi içeriğiyle sınırlı kalmayıp, farklı kuramsal yaklaşımların ve kavramsal alanların doğmasına da katkıda bulunmuştur. Yazınbilim, edebî eleştiri, yorumbilim, sözbilim, yazın sosyolojisi, alımlama estetiği, okuma kuramları, biçembilim ve yapıbozumcu analiz gibi birçok alan bu gelişim sürecinde doğrudan ya da dolaylı biçimde etkilenmiştir. Bu kuramsal yönelimler, özellikle Fransa, Amerika Birleşik Devletleri, Sovyetler Birliği, İtalya ve Almanya gibi ülkelerde önemli bir akademik etki yaratmıştır. (Rıfat, 2020, s.139)

Göstergebilim alanında en kapsamlı ve yoğun çalışmaların gerçekleştirildiği ülke Fransa'dır. Bu disiplinin yanı sıra, onunla ilişkili ve kimi zaman örtüşen yazınsal eleştiri, yazınbilim, yorumbilim, edimbilim ve sözbilim gibi alanlarda da dikkat çekici kuramsal üretimler söz konusudur. Özellikle Julien Greimas ve Roland Barthes gibi

isimlerin öncülüğünde geliştirilen çeşitli yaklaşımlar, bu dönemde göstergebilimsel düşünceye önemli katkılarda bulunmuştur. (Rıfat, 2020, s. 140)

2.3.1.Ronald Barthes

Çağdaş göstergebilim kuramının önde gelen isimlerinden biri olan Roland Barthes, geliştirdiği özgün yaklaşımla özellikle popüler kültürün çözümlemesine odaklanmıştır. Yapısalcı çözümleme yöntemini iletişim amacı gütmeyen ancak anlam yüklü öğelere — örneğin giyim tarzları ya da mobilyalar gibi gündelik nesnelere — uygulayan Barthes, bu tür olguları "anlamlama" kavramı üzerinden göstergebilimsel bir zemine oturtur. Çalışmalarında özellikle göstergeler ile ikincil düzeydeki anlamlar, yani yan anlamlar arasındaki ilişkiye yoğunlaşır. (Güneş, 2012, s. 34)

Roland Barthes'ın Mythologies (Çağdaş Söylenler, 1957) adlı eseri, günümüzde eleştirel kuram üzerinde etkisini sürdüren önemli bir yapıttır. Barthes bu çalışmasında mitleri; geniş kültürel anlamlar taşıyan göstergeler ve egemen sınıfın ideolojik çıkarlarına hizmet eden, karmaşık ve işlevsel bildirişim sistemleri olarak tanımlar. Eléments de Sémiologie (Göstergebilim İlkeleri, 1965) ve Introduction à l'Analyse Structurale des Récits (Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş, 1966) gibi diğer önemli eserleriyle de göstergebilim kuramının kurumsallaşmasına katkı sağlamıştır. Saussure geleneği içinde yer alsa da Barthes, onun yaklaşımından farklı olarak, dilbilimi göstergebilimin bir alt dalı olarak konumlandırmak gerektiğini savunmuştur. (Erkman, 1987, s. 28)

Barthes, kuramsal çözümlemelerinde sıkça düzanlam (ifadenin yüzeydeki anlamı), yananlam (ifadenin çağrıştırdığı ikinci düzey anlamlar) ve üstdil (tutarlı kavramlar bütünü) gibi kavramlara başvurur. Çağdaş Söylenler (1957) adlı yapıtında, toplumsal eleştiriyi imgeler, söylemler ve söylenler gibi göstergeler aracılığıyla gerçekleştirmeyi amaçlar. Bu bağlamda, yaptığı betimlemelere kuramsal bir temel kazandırmak adına Hjelmslev'in geliştirdiği kavramsal çerçeveden yararlanır. Yananlam düzeyini, bir göstergebilim dizgesi olarak ele alır; bu dizgede gösteren, düzanlam düzeyindeki bir göstergeden oluşur. Üstdil ise, gösterilenin bir düzanlam göstergesiyle kurduğu ilişkiye dayalı, daha üst bir dizge olarak tanımlanır. (Güneş, 2013, s. 338-339)

Roland Barthes'in göstergebilime yaklaşımı, Ferdinand de Saussure'ün önerisini tersyüz etmesi açısından da ayrıca ilgi çeker. Ferdinand de Saussure, dilbilimi ileride kurulacak göstergebilimin bir altbölümü olarak kabul ederken; Roland Barthes

göstergebilimi dilbilimin bir alt bölümü olarak görür. Çünkü Barthes'e göre (Rifat, 2020, s.184) moda, mutfak, yazın, görüntü gibi gösterge dizgelerinin ancak dil desteğiyle bir gerçeklik kazanır.

Roland Barthes'in Eiffel Kulesi isimli yazısı ise göstergebilimsel bakışının hissedildiği derin bir çözümlemenin ipuçlarının görüldüğü bir deneme yazısıdır. Bu yazıda dünyadaki nesneleri anlamlandırmaya çalışan Barthes göstergebilimsel yöntem ve sanatsal bakışının iç içe geçtiği bir metin olarak Barthes'in serüveninde yerini alır.

1950'lerden 1970'lere uzanan süreçte göstergebilimi kendi ifadesiyle bir serüven olarak yaşayan Barthes'in bu serüveninin dört döneme ayırmak mümkündür. (Rıfat, 2020, s.188)

1. Hayranlık Dönemi
2. Bilimsellik Dönemi
3. Metin dönemi
4. Umut, Bilimsellik ve Metin dönemlerinin kaynaştığı yıllar

Barthes hayranlık döneminde Marx ve Sartre'in görüşlerini takip etmiş akabinde de Saussure'den etkilenmiştir. İlk denemelerini toplumsal söylenbilim (sosyal mitoloji) diye adlandırır. Barthes bu dönemde hem söylenbilimci hem de göstergebilimci olarak hareket eder. Göstergebilim onun için umudun simgesidir ve hayranlıkla bağlandığı bir dönemdir.

1960'lı yıllarda Barthes göstergebilimi bilimsel bir işlemler ve kavramlar bütünü üstüne oturtmaya çalışır, Barthes'in sistematik uygulamaya yönelmesinde dilbilimin ve yapısal çözümleme yöntemlerinin katkısı vardır. Bu dönem onun bilimsellik dönemidir. 1957-1963 yılları arasında gerçekleştirdiği çalışmalar "Elements de semiologie" (1964) olarak yayımlanır. Barthes bu çalışma sadece Saussure'yi tersyüz etmekle yetinmez ayrıca çalışmada göstergebilim ilkelerini yapısal dilbilimden kaynaklanan dört başlık altında ve ikili karşıtlıklar biçiminde toplar:

1. Dil ve Söz
2. Gösterilen ve Gösteren
3. Dizim ve Dizge
4. Düzanlam ve Yananlam

Moda dilini incelediği "Systeme de la mode" eseri ise Barthes'in dizgeleştirme çabalarının en üst aşamasını oluşturur. (Rıfat, 2020, s.189)

Roland Barthes, Fransız toplumunun yaşamının nesnesinin birer söylen(mit) olarak ele aldığı Çağdaş Söylenler kitabında sinemanın ürünlerinin, tanıtımların, yiyecek ve içeceklerin yarattığı değerlerini, bunların ideolojik söylem pratiğine nasıl dönüştüğünü ortaya koyar. Bu çözümlemeler, toplumun altında yatan kültürel değerleri, ahlak anlayışını açığa çıkarır. Barthes Çağdaş Söylenler eserinin son bölümü "Günümüzde Söylen" bölümünde mitin bir söz olduğunu söyler.

> …söylenbilimin temeli ancak tarihsel olabilir, çünkü söylen tarihin seçtiği bir sözdür, nesnelerin 'doğa'sından fışkırmaz. Bu söz bir bildiridir. Öyleyse ille de sözlü olması gerekmez; yazılardan ya da gösterimlerden oluşabilir: yazılı bir söylem olabilir, ama fotoğraf, sinema, röportaj, gösteri, tanıtım da söylensel söze dayanak olabilir. Söylen ne nesnesiyle tanımlanabilir ne özdeğiyle, çünkü her türlü özdek saymaca olarak bir anlamla donatılabilir: bir meydan okumayı belirtmek için getirilen bir ok da bir sözdür. (Barthes, 2003, s.180)

Barthes, göstergebilimsel çözümlemelerinde özellikle mit kavramı üzerinde durur. Mit, bireylerin gerçekliği anlama çabalarının ürünü olarak ortaya çıkan ve bu bağlamda gerçekliğin temsilini üstlenen bir anlam yapısıdır. Örneğin, "Almanların disiplinli" ya da "Fransızların kibar" olduğuna dair yaygın yargılar, toplumsal mitlerin somut örnekleri arasında yer alır. Bu tür mitler, toplumsal deneyim ve aktarım yoluyla kalıplaşarak bireylerin düşünce ve davranışlarını şekillendiren yapılar hâline gelir. Barthes, mitlerin oluşum sürecinde ideolojinin belirleyici rolünü vurgular; ona göre mitler, egemen ideolojilerin toplumsal bilinçteki izdüşümünü temsil eder. İktidarın bu mitler aracılığıyla çeşitli alanlarda kendini hissettirdiğini savunur. (Barthes, 2015, s. 45)

Mit, belirli bir anlamlandırma düzeni tarafından üretilmiş bir mesajdır ve Barthes'a göre onu karakterize eden asıl unsur, içeriğinden ziyade biçimsel yapısıdır. Mit yalnızca sözlü anlatılarla sınırlı değildir; görsel imgeler yoluyla iletilen fotoğraf mitleri ya da gündelik nesnelerde karşılaşılan maddi mitler de bu kapsamda değerlendirilir. Barthes, mitleri eleştirel bir biçimde çözümleyerek hem bu yapıların hangi ideolojik zeminde şekillendiğini ortaya koyar hem de bu mesajların hangi göstergesel

stratejilerle inşa edildiğini ve nasıl ikna edici hâle geldiğini analiz eder. (akt. Bingöl, 2024, s. 35; Moriarty, 1991, s. 22)

Göstergebilim, anlam üretim süreçlerini belirleyen temel kurallar ve ayrımlar dizgesi olarak tanımlanabilir. Bu alan, insanın çevresindeki olgulara anlam atfetme eğiliminden hareketle, söz konusu anlamları sürekli olarak üreten ve yeniden kuran bir ayrımlar sistemi varsayımına dayanır. Dil, bu sistemin hem temel örneğini oluşturur hem de göstergebilimcinin gerçeklik anlayışını yansıtan bir yapıdır. Göstergebilimsel çözümlemelerin odak noktası, dilin dünyayı nasıl ifade ettiği sorunudur. Barthes'a göre, göstergebilimin temel kanıtı dildir ve burada esas olan, anlamın inşasıdır. Moda Sistemi adlı çalışmasında Barthes, giysi sistemini; giysilerin farklılaştırılması ve bu giysiler aracılığıyla dünyasal pratiklerle ilişki kurulması yoluyla anlam üreten bir dizge olarak ele alır. Bu bağlamda, moda dergilerindeki giysi fotoğraflarının altına yazılan metinleri inceleyerek, sıradan kıyafetlerin nasıl farklı bağlamlarla ilişkilendirildiğini ve moda sistemindeki ayrımların nasıl kurulduğunu analiz eder. (Ünal, 2016, s. 396-397)

Mit, Barthes'a göre, yalnızca bildirme ve gösterme işlevlerine sahip olmayıp, sürekli olarak biçimsel değişim ve dönüşüm geçiren bir iletişim sistemi, mesajdır. Bu tanım, mitin basit bir kavram ya da fikir olamayacağını vurgular; aksine, mit esasen bir anlamlandırma biçimi olarak ele alınır. (Barthes, 2003, s. 179)

Zamanla medya aracılığıyla inşa edilen mitler, kitlelerin doğruluk ve yanlışlık algılarında belirleyici rol oynayabilmektedir. Bu süreçte yapay göstergeler, doğal göstergelerin yerini alma eğilimi göstermektedir. (Barthes, 2003, s. 25)

Özetleyecek olursak Barthes'a göre mitler, egemen gücün toplumu dizayn etmesini sağlayan birer araç olarak görev yapmaktadır.

3. GÖSTERGELER VE SİMGELER ÜZERİNDEN FİLM ANALİZİ

Sinema, yalnızca görsel bir anlatım aracı değil; aynı zamanda birçok simgesel ve kültürel anlamın bir araya geldiği çok katmanlı bir yapıdır. Filmler içinde yer alan karakterler, mekânlar, renkler ve nesneler çoğu zaman yüzeydeki hikâyenin ötesine geçerek daha derin anlamlar taşır. Bu bölümde, seçilen üç film göstergebilimsel bir bakış açısıyla ele alınacak ve bu filmlerdeki göstergeler ile simgelerin nasıl anlam ürettiği incelenecektir. Her bir film, simgesel anlatım biçimi sayesinde farklı okumalara imkân tanımakta ve bu yönüyle analiz için güçlü bir zemin oluşturmaktadır.

3.1. Parasite (2019)

3.1.1. Film Künyesi

Bong Joon-ho'nun yönetmenliğini ve Han Jin-won ile birlikte senaryosunu yazdığı *Parasite*, 2019 yapımı bir kara komedi ve gerilim filmidir. Başrollerinde Song Kang-ho, Lee Sun-kyun, Cho Yeo-jeong, Choi Woo-shik ve Park So-dam yer almaktadır.

Dünya prömiyerini 2019 Cannes Film Festivali'nde yaparak Altın Palmiye Ödülü'nü kazanan film, büyük bir uluslararası başarı elde etmiştir. 92. Akademi Ödülleri'nde En İyi Film, En İyi Yönetmen, En İyi Uluslararası Film ve En İyi Orijinal Senaryo ödüllerini kazanarak Oscar tarihinde İngilizce olmayan bir film olarak En İyi Film ödülünü alan ilk yapım olmuştur. *Time* dergisi tarafından yılın en iyi 10 filmi arasında gösterilmiştir.

Bong Joon-ho, *Parasite*'ı başlangıçta bir tiyatro oyunu olarak tasarlamış, ancak sinematografik anlatımın gücünü fark ederek filmi sinemaya uyarlamaya karar vermiştir. Ayrıca, zengin ve yoksul sınıflar arasındaki farkı daha belirgin kılmak amacıyla filmin siyah beyaz versiyonunu da hazırlamıştır. (Liu, 2020, s.78)

3.1.2. Filmin Konusu

Parasite, sosyo-ekonomik sınıf farklılıklarını merkezine alan komedi ve gerilim filmidir. Hikâye, doğuştan zengin olan Park ailesi ile sokak zekâsına sahip ancak maddi olarak yoksul Kim ailesinin yollarının kesişmesiyle başlar. Üniversite çağındaki Ki-woo, şans eseri Park ailesinin kızına özel ders verme fırsatı yakalar ve bu durumu ailesi için bir avantaja dönüştürür. Kim ailesinin üyeleri, manipülatif zekâlarını kullanarak sırayla Park ailesinin evinde öğretmen, sanat terapisti ve hizmetli olarak yer edinir.

Kim ailesi lüks hizmetler sunarken, Park ailesi farkında olmadan kontrolü yavaş yavaş kaybeder. Ancak bu dengeli görünen düzen, beklenmedik bir tehditle sarsılır. Park ailesinin evinde gizlenen bir misafir, Kim ailesinin elde ettiği konforlu yaşamı riske atar ve taraflar arasında gerilim giderek tırmanır. Bu durum, sınıfsal mücadeleleri gözler önüne seren vahşi bir üstünlük savaşına dönüşerek, iki aile arasındaki kırılgan dengeyi yıkma noktasına getirir. (Beyazperde, 2019)

3.1.3. Karakterler ve İsim Analizi

Kim Ki-taek (Song Kang-ho)
Kim ailesinin babasıdır. Neşeli ve uyumlu bir karaktere sahip olmasına rağmen, ekonomik olarak zor bir hayat sürmektedir. Daha önce birçok işte çalışmış, ancak ailesini geçindirmekte zorlanmıştır. Yeni bir gelir kapısı arayışı, onu filmde yaşanan olayların merkezine taşır.

Kim Chung-sook (Jang Hye-jin)
Kim ailesinin annesidir ve Parkların evinde hizmetçi olarak çalışır. Güçlü, dayanıklı ve pratik çözümler üretebilen bir karakterdir. Genellikle sakinliğini koruyarak olaylara mantıklı yaklaşır.

Kim Ki-jung (Park So-dam)
Kim ailesinin kızı olup, sanatsal yetenekleri sayesinde Park ailesinin küçük oğluna sanat terapisti rolüyle yaklaşır. Sahte belgeler düzenleyerek ailesinin Parkların evinde iş bulmasını sağlar. Zeki, pratik düşünen ve soğukkanlı bir yapıya sahiptir.

Kim Ki-woo (Choi Woo-shik)

Kim ailesinin oğlu olup, Park ailesine özel ders öğretmeni olarak girmeyi başaran ilk kişidir. Akademik olarak başarılı, zeki ve stratejik düşünebilen bir karakterdir. Ancak, sınıf atlama isteği zaman içinde onu etik olmayan davranışlara yönlendirebilir.

Park Dong-ik (Lee Sun-kyun)

Zengin bir iş adamı ve Park ailesinin babası olarak karşımıza çıkar. Genel olarak kibar bir insan olmasına rağmen, zaman zaman sosyal sınıf farkını hissettiren tavırlar sergiler. Çoğunlukla iyi niyetli olsa da çevresindekilerin ihtiyaçlarının farkında değildir.

Choi Yeon-gyo (Cho Yeo-jeong)

Park ailesinin annesidir ve zamanının büyük kısmını çocuklarının bakımı için hizmetçilere güvenerek geçirir. Eşi gibi kibar bir yapıya sahip olsa da sosyal statü farkına karşı duyarsız kalabilmektedir. Ev içinde karar verici olmaktan çok, rahatına düşkün bir figür olarak öne çıkar.

Park Da-hye (Jung Ji-so)

Park ailesinin büyük kızıdır. Kim Ki-woo'dan İngilizce dersi alırken ona romantik bir bağ ile yaklaşır. Ailesinin zenginliğine rağmen, bireysel ilişkilerinde sosyal sınıf farklarını göz ardı eden bir karakterdir.

Park Da-song (Jung Hyeon-jun)

Park ailesinin en küçük üyesidir. Meraklı ve gözlemci bir çocuk olup, filmdeki önemli ipuçlarını fark eden karakterlerden biridir. Çizimleri ve oyunları, filmin gelişimi açısından kritik bir rol oynar.

Gook Moon-gwang (Lee Jung-eun)

Park ailesinin eski hizmetçisidir ve evin geçmişiyle derin bir bağı vardır. İşine sadık bir çalışan olarak görünse de zaman içinde Kim ailesiyle arasındaki çatışma, filmin gidişatını önemli ölçüde değiştirir.

Oh Geun-sae (Park Myung-hoon)

Gook Moon-gwang'ın eşi olup, Park ailesinin evinin bodrumunda gizlice yaşamaktadır. Ortaya çıkışı, filmdeki gerilim unsurunu artıran en önemli olaylardan biridir. Sosyo-ekonomik farkların en çarpıcı şekilde temsil edildiği karakterlerden biri olarak dikkat çeker. (Lealos & Thapa, 2025)

Güney Kore yapımı olan film, orijinal adıyla *Gisaengchung*, küresel izleyiciye *Parasite* olarak sunulmuştur. "Parazit" kelimesi, biyolojik anlamda bir canlının başka bir canlıya bağımlı olarak yaşaması ve ona zarar verebilmesiyle tanımlanır. Filmde, ekonomik sıkıntılarla mücadele eden Kim ailesi, yaşadıkları çevre, ev ve hayatta kalma stratejileriyle bu tanımın sınırlarına dahil edilebilir. (Beyazperde, 2019)

Öte yandan, toplumun ayrıcalıklı kesimini temsil eden Park ailesi, başkalarının emeği sayesinde konfor içinde yaşayan bir yapıdadır. Ancak, bu aile de farkında olmadan kapitalist sistemin bir parçası olarak kendi bağımlılıklarını yaratmıştır. Film, sınıf farklarını tek yönlü bir sömürü ilişkisi olarak değil, karşılıklı bağımlılık temelinde ele alır. Alt sınıf, üst sınıfa tutunarak yaşamını sürdürürken; üst sınıf da alt sınıfın emeğine muhtaçtır.

Bu döngü içinde, her iki tarafın da birbirine "parazit" olduğu fikri işlenir. Başlangıçta Kim ailesinin Park ailesine bağımlı olduğu düşünülse de hikâye ilerledikçe Parkların da Kimlere olan bağımlılığı ortaya çıkar. Film, bu karşılıklı ilişki üzerinden sosyal sınıflar arasındaki gerilimi ve sömürü düzenini sorgulayan güçlü bir anlatı sunar. (CDC FISIPOL UGM, 2020)

3.1.4. Olaylar ve Anlatı Yapısı

Kim Ki-taek, karısı Chung-sook, oğlu Ki-woo ve kızı Ki-jeong ile birlikte Seul'ün alt sınıf mahallelerinden birinde, yarı bodrum katında yaşamaktadır. Düşük ücretli ve geçici işlerde çalışarak geçimlerini sağlamaya çalışırlar, ancak ekonomik sıkıntılar içinde ayakta kalmakta zorlanırlar.

Bir gün, Ki-woo'nun yurtdışına gitmeye hazırlanan arkadaşı Min-hyuk, Kim ailesine şans getirmesi için bir bilgenin taşını hediye eder. Aynı zamanda, zengin Park ailesinin kızı Da-hye'ye özel ders verdiğini ve onun yerine geçmesi için Ki-woo'ya, üniversite öğrencisi gibi davranmasını önerir. Ki-woo, sahte belgelerle Park ailesine kendini tanıtarak işe girer ve bu durum, Kim ailesinin Park ailesinin hayatına sistematik olarak sızmaya başlamasına neden olur.

Ki-woo Da-hye ile romantik bir ilişkiye başlarken, Ki-jeong sanat terapisti olarak en küçük çocuk Da-song'un eğitmeni olur. Kim ailesi, birbirlerini tanımıyormuş gibi davranarak Park ailesinin çalışanlarını sistemli bir şekilde devre dışı bırakır. Ki-jeong, Bay Park'ın eski şoförünü sabotajla işten çıkarttırarak babası Ki-taek'in onun yerine şoför olarak işe alınmasını sağlar. Daha sonra, temizlikçi Moon-gwang'ın şeftali

alerjisini tüberküloz gibi göstererek onun da işten atılmasına sebep olurlar ve anneleri Chung-sook, onun yerine temizlikçi olarak işe girer.

Park ailesi bir kamp gezisine çıktığında, Kim ailesi evi kendilerine aitmiş gibi kullanarak lüks içinde vakit geçirir. Ancak gece yarısı, eski hizmetçi Moon-gwang kapıyı çalar ve bodrum katında bir şey unuttuğunu iddia eder. Onu içeri alan Chung-sook, Moon-gwang'ın evin gizli bir sığınağını açtığını görür ve burada, kocası Geun-sae'nin yıllardır borçlularından kaçarak yaşadığını öğrenir.

Moon-gwang, bu sırrını saklaması için Chung-sook'a yalvarırken, saklanarak konuşmaları dinleyen Kim ailesi yanlışlıkla ortaya çıkar. Moon-gwang, Kim ailesinin aslında birbirleriyle akraba olduğunu fark edince, onların sahtekârlığını açığa çıkarmakla tehdit eder. Bu tehdit, fiziksel bir kavgaya dönüşür. Bu sırada, Park ailesi yağmur nedeniyle gezilerini yarıda keserek eve dönmek üzere yola çıkar.

Kimler, panik içinde Moon-gwang ve Geun-sae'yi sığınağa geri kapatmaya çalışırken, Moon-gwang kaçmaya çalışır ancak Chung-sook tarafından merdivenlerden itilerek ölümcül bir şekilde yaralanır. O sırada, Bay Park, karısına Ki-taek'in iyi bir şoför olmasına rağmen kötü koktuğundan şikâyet eder. Bu detay, ilerleyen olayların gerginliğini artırır.

Kim ailesinin üç ferdi evden kaçmayı başarır ancak döndüklerinde evlerinin su baskınına uğradığını görürler. Geceyi yerel bir spor salonunda geçirmek zorunda kalırlar. Ertesi gün, Bayan Park Da-song için bir doğum günü partisi düzenler ve çalışanlarını da davet eder.

Bu sırada, elinde bilgenin taşıyla bodruma inen Ki-woo, Geun-sae'nin saldırısına uğrar ve başına taşla darbe alarak bilincini kaybeder. Kaçmayı başaran Geun-sae, doğum günü partisine katılanların arasına dalarak Ki-jeong'u bıçaklar. Bu olay Da-song'un travmasının tetiklenmesine ve çocuğun kriz geçirmesine sebep olur.

Ki-taek, kanlar içindeki kızına yardım etmeye çalışırken, Bay Park ona Da-song'u hastaneye götürmesi için emir verir. Ancak Ki-taek, Bay Park'ın cesedin yanında duran anahtarları almaya çalışırken Geun-sae'nin kokusundan tiksindiğini fark eder. O an, sınıfsal ayrımın en keskin ifadesi olarak, Ki-taek Bay Park'ı ölümcül bir şekilde bıçaklayarak kaçar.

Birkaç hafta sonra, komadan uyanan Ki-woo ve annesi Chung-sook dolandırıcılık suçlamasıyla gözaltına alınırken, Ki-jeong bıçak yarası nedeniyle hayatını kaybetmiş, Bay Park'ın katili olarak aranan Ki-taek ise ortadan kaybolmuştur.

Ki-woo, Park ailesinin el değiştiren malikanesini izlerken, içeriden gelen Mors kodu sinyallerini fark eder. Babası Ki-taek, bodrum katında saklanarak ona mesaj göndermektedir. Filmin son sahnesinde Ki-woo, bir gün bu evi satın alarak babasını özgürlüğüne kavuşturacağına dair kendine bir söz verir. Ancak gerçeklik ile hayal arasındaki ince çizgi, bu umudun ne kadar ulaşılabilir olduğunu sorgulamaya açar. (Vikipedi, 2024)

3.1.5. Simge ve Semboller

Parazit filmi, yönetmenin neredeyse her sahneyi bir sembole dönüştürerek izleyiciye sunmasıyla dikkat çeker. Filmin en çarpıcı özelliklerinden biri de yoğun şekilde kullanılan metaforlardır. Bu metaforlar yalnızca görsel anlatımda değil, aynı zamanda diyaloglarla da desteklenerek izleyiciye doğrudan hissettirilir. Yönetmen, bu anlatım tekniğiyle filmi bir anlam katmanları bütünü haline getirir ve izleyiciyi, hikâyenin altında yatan sembolik anlamları keşfetmeye davet eder.

Bong Joon-ho, GQ dergisine verdiği röportajda sanatın sınıfsal farklara duyarlı olması gerektiğini vurgular:

> Bence tüm yaratıcılar, sanatçılar ve hatta herkes, sürekli olarak sınıfla ilgileniyoruz. Aslında ilgilenmemek garip olurdu. Metroda, sokaklarda gördüğümüz insanlar hakkında, 'Ne kadar zenginler?' diye merak ediyoruz. Ya da havaalanlarında karşılaştığımız insanlar, ekonomi sınıfında mı, business class'ta mı uçtular? Bunları hep merak ediyoruz çünkü kapitalizm çağında yaşıyoruz. Bence hepimizin sınıfa karşı çok hassas antenleri var.
>
> Jordan Peele'nin *Us*'ı, Hirokazu Kore-eda'nın *Shoplifters*'ı, Lee Chang-dong'un *Burning*'i gibi filmler, hepsi sınıf hakkında konuşuyor. Bu filmler son birkaç yılda patlama yaptı. Hepimiz bir araya gelip 'sınıf hakkında nasıl konuşmalıyız' diye bir toplantı yapmadık, bu çok doğal bir şekilde oldu. (Paiella, 2019)

Bu açıklamalar, *Parazit*'in temel meselelerinden biri olan sınıf ayrımını nasıl ele aldığına dair önemli ipuçları sunmaktadır. Film, toplumsal hiyerarşiyi sadece hikâye örgüsüyle değil, aynı zamanda semboller ve metaforlar aracılığıyla da yansıtmaktadır.

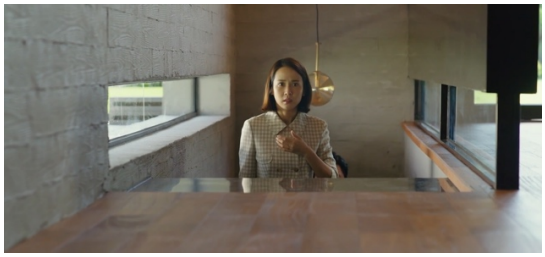
Merdiven

Şekil 1. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Kim Ailesinin Yaşadığı Bodruma İnişi (00:12:07)



Kaynak: Bong, 2019

Şekil 2. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Park Malikanesine Çıkan Merdivenler (00:43:31)



Kaynak: Bong, 2019

Film boyunca merdiven, sadece bir ulaşım aracı değil, aynı zamanda sınıfsal hareketliliği temsil eden bir sembol olarak karşımıza çıkar.

Kim ailesinin yaşadığı yarı bodrum katına inen basamaklar ile Park malikânesine çıkan lüks merdivenler, toplumdaki dikey hiyerarşiyi gözler önüne serer. Kim ailesi için merdivenler, onları fiziksel olarak aşağıya çeken, kaçışı imkânsız kılan bir unsurken, Park ailesi için metaforik bir rahatlık alanıdır. Yönetmen, bu karşıtlığı vurgulamak adına, Park ailesinin eve dönerken özel garajdan yukarı çıkarak geniş ve ferah oturma odasına girişini gösterirken, Kim ailesini sürekli olarak aşağı yönlü hareket ettirir. (Liu, 2020, s.80)

Filmin sonunda yönetmen, merdiven metaforunu sadece görsel bir unsur olarak bırakmakla yetinmez; doğrudan diyalog yoluyla da vurgular. Ki-woo'nun babasına yazdığı mektupta, sınıflar arasındaki farkın bir merdiven gibi olduğu açıkça ifade edilir. Yoksul sınıftan gelenlerin yukarı çıkma arzusu, yani sosyal mobilite, sistemin katı yapısı içinde neredeyse imkânsız hale gelir. Merdivenler, film boyunca Kim ailesi için fiziksel bir tuzak olurken, Park ailesi için farkında bile olmadıkları konforun simgesine dönüşür.

Sonuç olarak, *Parazit*te merdiven metaforu, toplumsal sınıfların değişmez yapısını ve ekonomik eşitsizliği simgeler. Yükselmek isteyenlerin her zaman bir engele takıldığı, statü farklarının altını çizen bu görsel öğe, filmin ana anlatı unsurlarından biri haline gelir.

Taş Metaforu

Şekil 3. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Ki-Woo'nun Yakın Arkadaşının Taşı Hediye Ettiği Sahne (00:07:50)



Kaynak: Bong, 2019

Şekil 4. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Sular Altındaki Evde Taşla Karşılaşma Sahnesi (01:37:30)



Kaynak: Bong, 2019

İnanmak, bir şeyden medet ummak insan doğasının bir parçasıdır. *Parasite* filminde bu inanç, Ki-woo'nun yakın arkadaşının ona hediye ettiği taş üzerinden metaforik bir biçimde işlenmiştir. Kore kültüründe *suseok* olarak bilinen bu taşlar, tarih boyunca estetik ve manevi anlamlar yüklenmiş objeler olmuştur. Ancak filmde taş, sosyal sınıf atlama hayalini ve bu hayalin yükünü temsil eder. (Zenkimchi, 2020)

Ki-woo, taşı bir zenginlik ve bereket kaynağı olarak görür; ona sıkı sıkıya bağlanır ve onun hayatlarını değiştireceğine inanır. Oysa taş, umulduğu gibi bir refah getirmez; tam tersine, Kim ailesinin trajedisinin sembolü hâline gelir. Parti sahnesinden önce, kanalizasyon suyu içinde taşı arayan Ki-woo, onun suyun yüzeyinde batmadan kaldığını fark eder. Bu detay, taşın tıpkı sosyal sınıf atlama umudu gibi sahte ve içi boş olduğunu ima eder. Nihayetinde, film boyunca bir kurtuluş sembolü olarak görülen taş, Kim ailesi için bir felakete dönüşür; hatta finalde fiziksel bir silaha dönüşerek Ki-woo'nun ölümle burun buruna gelmesine neden olur. (Gündoğdu, 2022)

Filmin sonunda Ki-woo, taşa duyduğu inancı terk ederek onu doğasına, yani yere bırakır. Bu, kapitalist sistemin acı gerçeklerine bir gönderme olarak okunabilir. Ki-woo artık hayali umutlara değil, somut eylemlere yönelmelidir. Babasını saklandığı yerden çıkarmak için harekete geçmesi, filmdeki en güçlü mesajlardan birini oluşturur: Gerçek bir başlangıç yapmak istiyorsan, çalışmaktan başka çaren yoktur.

Dil

Şekil 5. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Bayan Park'ın İngilizce Konuştuğu Sahne (00:36:57)



Kaynak: Bong, 2019

Dil, toplumda yalnızca bir iletişim aracı değil, aynı zamanda statünün bir göstergesidir. İngilizce, birçok kültürde olduğu gibi Güney Kore'de de sosyal sınıfın, eğitimin ve ayrıcalığın bir sembolü olarak görülür. Parasite filminde bu durum, karakterlerin dili nasıl kullandıkları üzerinden ustalıkla işlenmiştir.

Filmde Park ailesi, çocuklarının İngilizce öğrenmesine büyük önem verir. Bayan Park, kızının İngilizce bilgisinden tatmin olmaz ve özellikle iyi bir öğretmen arayışına girer. Ki-woo'nun kendisini "Kevin" adıyla tanıtıp Amerikan üniversitesi referanslarıyla sahte bir öğretmen olarak kabul ettirilmesi, Batılı eğitimin ve İngilizce bilgisinin statü kazanmak için nasıl bir araç hâline geldiğini gösterir. Bayan Park'ın günlük konuşmalarına fonetik olarak telaffuz ettiği İngilizce kelimeler serpiştirmesi de onun kozmopolit ve sofistike görünme çabasının bir yansımasıdır. (Zenkimchi, 2020)

Kim ailesinin dili kullanımı da sınıfsal farkları ortaya koyar. Bodrum katındaki evlerinde rahat ve argo bir dil konuşan aile üyeleri, Park malikânesine girdiklerinde kelime seçimlerinden tonlamalarına kadar tamamen farklı bir üslup benimserler. İngilizce kelimeler kullanarak ve daha nazik bir tavır takınarak üst sınıfa uyum sağlamaya çalışırlar. Filmde dilin bir sınıf performansı aracı olduğu açıkça görülür. (Yang, 2020)

Yemek

Şekil 6. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Ki-Tack'in Tost Ekmeklerini Dikkatle Çıkardığı Sahne (00:02:15)



Kaynak: Bong, 2019

Şekil 7. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Bayan Park'ın Alışveriş Sahnesi (01:43:58)



Kaynak: Bong, 2019

Film boyunca yemek sahneleri sıkça tekrarlanır ve bu sahneler, zengin-yoksul ayrımını vurgulamanın etkili bir yolu olarak kullanılır. Yiyecek tercihleri ve yemek kültürü, karakterlerin sosyal statülerini ve yaşam tarzlarını belirgin bir şekilde ortaya koyar.

Filmin başında, Kim ailesinin babası Kim Ki-tack'in yalnızca iki dilim tost ekmeği bulunan bir paketi dikkatle çıkardığı sahne, ailenin ekonomik sıkıntılarını güçlü bir şekilde hissettirir. Ardından, pizza kutuları katlayarak küçük bir kazanç elde ettikleri sahne gelir. Tüm aile, bir masa etrafında toplanıp atıştırmalıklarla birlikte bira içerken, bu sahne onların mütevazı yaşam tarzını gözler önüne serer. Ancak Kim ailesinin Park ailesi için çalışmaya başlamasıyla yemek alışkanlıklarında bir değişim görülür. Artık şoförlerin yemekhanesinde açık büfe yemek yiyor, pizzacıya giderek pizza yemeye başlıyorlar. Bu, geçici de olsa onların yaşam kalitelerinin yükseldiğini gösterir. (Liu, 2020, s.78-79)

Ancak Park ailesinin yemek kültürü tamamen farklıdır. Bayan Park, alışverişlerini yalnızca lüks organik marketlerden yapar. Park ailesinin üç köpeği bile lüks köpek mamalarıyla beslenirken, Kim ailesinin tükettiği yemeklerin, Park'ların köpek mamasından bile daha değersiz olduğu ironik bir şekilde gösterilir.

Filmin en çarpıcı yemek sahnelerinden biri, hazır noodle ve bonfile kombinasyonudur. Yönetmen Bong Joon-ho, GQ dergisine verdiği röportajda bu sahneyi şöyle açıklar:

> İki farklı tür hazır noodleın karışımı: biri siyah fasulye soslu, diğeri baharatlı deniz ürünleri aromalı. Sadece işçi sınıfı değil, orta sınıf arasında da çok popüler. Genellikle zenginler pahalı, organik yiyecekler yer, böyle bir şey yemezler. Ama

çocuklar arasında çok popüler ve zengin çocuklar da sonuçta çocuk. Aynı tat alma duyuları var.

Anne, bu ucuz hazır yemeğin üzerine bonfile ekliyor, zenginliğin imzasını bırakmak için. Kimse böyle yemiyor, bu benim yaratımım. (Paiella, 2019)

Bu sahne, sınıfsal farkları vurgulamak için yaratılmış metafordur. Bayan Park, sıradan bir işçi sınıfı yemeğini alıp üzerine bonfile ekleyerek onu bir "lüks" hâline getirir. Bu, zenginlerin sınıfsal üstünlüklerini her fırsatta vurgulama ihtiyacını ve statü göstergesi olarak yemek tüketimini nasıl kullandıklarını gözler önüne serer.

Koku

Şekil 8. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Bay Park'ın Koku Benzetmesi Sahnesi (01:28:17)



Kaynak: Bong, 2019

Şekil 9. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Bay Park'ın Kokudan Tiksinip Burnunu Kapattığı Sahne (01:54:50)



Kaynak: Bong, 2019

Koku, Parasite filminde sınıfsal ayrımın metaforlarından biri olarak karşımıza çıkar. Yoksulluk, silinemez bir damga gibi karakterlerin bedenlerine sinmiş ve onların kimliklerinin ayrılmaz bir parçası hâline gelmiştir. Film boyunca koku unsuru dört kez vurgulanır ve her seferinde alt sınıf ile üst sınıf arasındaki aşılmaz mesafeyi hatırlatan bir unsur olarak işlev görür. (Gündoğdu, 2022)

İlk olarak, Park ailesinin küçük oğlu Da-song, Kim ailesinin anne ve babası Ki-tack ve Chung-sook'un giysilerinde aynı kokuyu fark eder. Kim ailesi, bu kokunun aynı çamaşır deterjanını kullanmalarından kaynaklandığını düşünür; ancak gerçekte bu koku, onların yaşadığı nemli ve küf kokan yarı bodrum katındaki hayatlarını simgeler. Aynı çamaşır deterjanını kullanıyor olmaları, onların ekonomik yetersizlikler içinde yaşadığını ve kıyafetlerini ayrı ayrı yıkayacak maddi güce sahip olmadıklarını gösterir.

İkinci kez, Bay ve Bayan Park kanepede uzanırken Kim Ki-tack'in giysilerindeki kokuyu fark ederler. Bu sırada Kim Ki-tack, Ki-woo ve Ki-jung, kanepenin hemen

altındaki masanın altında saklanmaktadır. Bay Park, bu kokunun kendisine metro yolcularını hatırlattığını söyler. Metro, filmde alt sınıfın günlük yaşamda kullandığı bir ulaşım aracı olarak konumlanırken, Bay Park'ın bu kokudan duyduğu rahatsızlık, zenginlerin yoksulları nasıl algıladığına dair önemli bir ipucu verir.

Üçüncü kez, Kim Ki-tack, Bayan Park'ı arabayla evine götürürken koku unsuru tekrar gündeme gelir. Önceki gece fırtınada Kim ailesinin yarı bodrum evi su basmış, tüm eşyaları mahvolmuş ve devletin sağladığı bir barınağa sığınmak zorunda kalmışlardır. Kim Ki-tack'in kıyafetleri hâlâ o nem ve pislik kokusunu taşımaktadır. Bu sırada Bayan Park, kötü kokuyu fark eder ve içgüdüsel bir refleksle arabanın camını açar. Kim Ki-tack, bir kez daha kendi kokusunu hissedememekte, ancak çevresindekilerin bu kokuya verdiği tepkiler onun gururunu incitmektedir.

Son kez, koku Da-song'un doğum günü partisinde belirgin hâle gelir. Kim Ki-jung, Park ailesinin bodrumunda yıllarca saklanan Geun-sae tarafından bıçaklanarak öldürülürken, Bay Park, yerde yatan Kim Ki-tack'ten yalnızca araba anahtarını ister. Anahtar, Geun-sae'nin cesedinin altına düşmüştür ve Bay Park, onu alırken burnunu tiksinerek kapatır. O an, Kim Ki-tack için her şey netleşir: Ne yaparsa yapsın, hangi işe girerse girsin, nerede yaşarsa yaşasın, yoksulluğun kokusu ondan asla silinmeyecektir. Bay Park için bir insanın hayatını kaybetmesi değil, kötü kokudan uzak durmak önemlidir. İşte bu küçümseme ve sınıfsal aşağılama, Kim Ki-tack'in içindeki birikmiş öfkenin patlamasına neden olur ve eline aldığı bıçağı Bay Park'ın kalbine saplar. (Liu, 2020, s.79)

Yönetmen Bong Joon-ho, GQ dergisine verdiği röportajda koku metaforuna dair şu ifadeleri kullanır: "Bu karakterlerin yaptığı işler—özel ders vermek, temizlik yapmak, şoförlük—zengin ve fakirlerin çok yakın bir mesafede bir araya geldiği ve birbirlerinin kokusunu alabildikleri nadir anlardan bazılarını içeriyor. Bu, hikâyede mükemmel bir araç oldu." (Paiella, 2019)

Bu açıklama, filmin koku üzerinden kurduğu anlatının temelini oluşturur. Parasite, sınıf farklılıklarını yalnızca maddi unsurlar üzerinden değil, görünmez ama hissedilir olan, en ilkel duyularımızdan biri olan koku ile ortaya koyarak izleyiciyi sarsıcı bir gerçekle yüzleştirir.

Yağmur

Şekil 10. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Kim Ailesinin Yağmur Nedeniyle Evlerinin Su Bastığı Sahne (01:37:32)



Kaynak: Bong, 2019

Şekil 11. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Bayan Park'ın Yağmur Hakkında Yorum Yaptığı Sahne (01:44:31)



Kaynak: Bong, 2019

Filmde yağmur, basit bir doğa olayı olmanın ötesine geçer; toplumsal eşitsizliğin keskin bir yansımasına dönüşür. Kim ailesi için yağmur, yalnızca sokakları değil, hayatlarını da altüst eden bir felakettir. Kanalizasyon sularının evlerini basması, yoksulluğun dayattığı çaresizliği fiziksel bir gerçeklik haline getirir. Bodrum katlarındaki evlerinin suyla dolması, yalnızca bir sel değil, aynı zamanda sosyal statülerinin değişmez bir gerçeğidir: ne kadar çabalarlarsa çabalasınlar, sular çekildiğinde geriye kalan yine o bilindik pisliktir.

Park ailesi içinse yağmur, lüks yaşamlarını taçlandıran bir detaydır. Temizliği ve ferahlığı çağrıştırır; yağmurdan sonra parlayan güneş, onların dünyasının ne kadar düzenli ve arınmış olduğunun bir kanıtıdır. Parklar için yağmur, romantik bir atmosfer yaratır. Onların konforlu yaşamında doğa, bir tehdit değil, hizmetkârdır.

Bu tezat, filmin sınıfsal meselesini en çarpıcı şekilde ortaya koyar. Aynı yağmur, iki farklı dünyada iki zıt anlam taşır: biri için yıkım, diğeri içinse arınma. Kim ailesinin mücadelesi, Park ailesinin rahatlığıyla yan yana geldiğinde, toplumdaki uçurum bir kez daha su yüzüne çıkar. Yağmur damlaları, adeta sınıfsal ayrımları büyüten bir ayna gibi bir işlev görür.

Gönder Tuşu

Şekil 12. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Gönder Tuşunun Tetik Gibi Kullanıldığı Sahne (01:12:32)



Kaynak: Bong, 2019

Filmde "gönder tuşu", yalnızca dijital bir eylemi değil, aynı zamanda büyük bir tehlike ve dönüşümü simgeleyen güçlü bir metafora dönüşür. Filmin 1:12:32 dakikasında, telefonun gönder tuşunun bir silahın tetiği veya bir bombanın pimini simgelediği düşünülebilir. Bu, ekranın sunduğu görsel metaforun, derinlemesine bir anlam taşıdığına işaret eder. Oyuncunun, gönder tuşunun Kuzey Kore'deki bir füzeyi ateşleyen düğmeye benzettiğini dile getirmesi, izleyicinin bu metaforu daha somut bir şekilde anlamasına olanak tanır.

Gönder tuşu, sınıfsal hiyerarşiler ve toplumsal çatışmalar gibi dinamikleri harekete geçirebilecek bir güç sembolü olarak da işlev görür. Aynı zamanda, tıpkı bir silahın ya da bombanın patlaması gibi, yalnızca tek bir kişinin hareketiyle tüm bir düzenin değişebileceğini ima etmektedir.

Araba

Şekil 13. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Lüks Araç Markalarının Yer Aldığı Sahne (01:37:23)



Kaynak: Bong, 2019

Şekil 14. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Lüks Hizmetin Sembolü Olan Siyah Taksi Sahnesi (01:45:11)



Kaynak: Bong, 2019

Arabalar filmde, Kore'deki toplumsal yapının ve sınıfsal ayrımların sembolü olarak rol oynar. Kore'de, Koreli olmayan markaların araçları genellikle lüks olarak kabul edilir. Bu bağlamda, Mini Cooper ve Mercedes gibi markaların varlığı, yalnızca bir ulaşım aracından öte, zenginlik ve statü göstergesi olarak filmde karşımıza çıkar. Bu araçlar, sahip oldukları prestijle, karakterlerin toplumsal konumlarını ve ekonomik durumlarını açık bir biçimde yansıtır. (Zenkimchi, 2020)

Filmdeki bir başka sembolik öğe, zenginlerin misafirleri için en pahalı taksi olan siyah bir taksiye binmesidir. Siyah taksi, filmde zenginliğin ve ayrıcalığın bir işareti olarak kullanılır. Taksiye binmek, zenginlerin yaşam tarzını ve onlara ait olan dünyayı dışa vurur, aynı zamanda sınıfsal farklılıkları belirginleştirir.

Bu bağlamda, arabalar ve taksiler, filmde karakterlerin toplum içindeki yerlerini belirleyen ve sınıfsal farkları vurgulayan önemli semboller olarak işlev görür. Her iki araç da toplumdaki statü, zenginlik ve gücün somut göstergeleri olarak, sınıfsal sınırların nasıl şekillendiğini ve bireylerin bu sınırlar içindeki hareketlerini belirler.

3.1.6. Mekân ve Dekor

Parasite filmi, neredeyse tek bir evin sınırları içerisinde gelişen olaylar aracılığıyla, ekonomik olarak farklı iki aile arasında kurulan karmaşık sınıf ilişkilerini derinlemesine incelemektedir. Seul'de konumlandırılan ve Park ailesine ait olan modern ev, film boyunca yalnızca fiziksel bir mekân değil, aynı zamanda sınıfsal hiyerarşiyi temsil eden katmanlı bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu ev, kurmaca bir mimar olan Namgoong Hyeonja tarafından tasarlanmıştır

Yönetmen Bong Joon-ho'nun basit bir eskizinden yola çıkan yapım tasarımcısı Lee Ha-jun, evin planını katman katman inşa etmiş; yalnızca sinematik işlevselliği değil, aynı zamanda gerçeklik duygusunu da gözetmiştir. Evin yapısı; yolların bazı alanları engellediği, karakterleri birbirlerini gözetlemeye mecbur bıraktığı ve mahremiyetin sınıfsal bir ayrıcalığa dönüştüğü bir sistem üzerine kurulmuştur. Geniş, minimalist ve düzenli olarak tasarlanmış olan bu mekân, zenginliğin maddesel formunu görselleştirirken; estetik ve işlevsellik üzerinden sınıfsal farklılıkları seyirciye hissettirir. (Design Museum, 2020)

Kim ailesi ise filmdeki sınıfsal uçurumun karşı ucunda yer alır. Yarı bodrum bir dairede yaşayan bu aile, hem fiziksel olarak yer altına itilmiş hem de sembolik olarak toplumun alt sınıfını temsil eder. Yönetmen Bong "bu yerin Kim ailesinin ruh halini gerçekten yansıttığını" dile getirmiştir. Yönetmen, Architectural Digest'a çevirmen aracılığıyla verdiği röportajda şu ifadeleri kullanır: "Hâlâ yer seviyesinin üzerindesiniz, yani bir umut var; hâlâ güneş ışığına erişiminiz var ve tamamen düşmemişsiniz. Bu, umut ile daha da dibe vurma korkusunun tuhaf bir karışımı. Bence bu, karakterlerin hissettiklerini çok iyi yansıtıyor." (Wallace, 2019)

Sanat yönetmeni Lee Ha-jun, Kim ailesinin yaşadığı alanı tasarlarken gerçekliğe ulaşmak amacıyla terk edilmiş mahalleleri gezip belgeler toplamış, yıkık tuğlaları dahi silikonla yeniden modelleyerek detaylara sadık kalmıştır. Architectural Digest'a çevirmen aracılığıyla verdiği röportajda şunları belirtir: "Orada yaşamış insanların izlerini görebiliyordum," diyor. "Boş evlerde kullanılan eski tuğlaları bile silikonla modelledik." (Wallace, 2019)

Film ilerledikçe, Park ailesinin evi filmin merkezine oturur. Bu ev yalnızca zenginliğin ve estetik zevkin bir göstergesi değildir; aynı zamanda hikâyenin dramatik dönüşümlerine sahne olan bir platformdur. Yönetmen Bong, bu yapının bir mimar tarafından inşa edildiğini vurgularken, sanat yönetmeninin de bir mimar gözüyle düşünmesini istemiş ve "sinematik faktörleri göz önünde bulundurmalıydık ama aynı zamanda seyircinin, karakterlerin gerçekten bu evde yaşadığına inanabileceği kadar gerçekçi bir ev yaratmamız gerekiyordu" ifadelerini dile getirmiştir. Evin oturma odasının büyük cam bir duvarla bahçeye açılması, mekânın içiyle dışı arasında bir "görsel süreklilik" yaratır ve adeta doğayla kurulan bu ilişkiyi tablo gibi sunar. Bong bu fikrini şu şekilde ifade eder: "Geniş oturma odası ile büyük bahçenin tek bir etkileyici tablo gibi görünmesini istedim." (Wallace, 2019)

Cannes Film Festivali sonrası yönetmen ve yapım tasarımcısı, bu mekânların gerçek olmadığını açıkladıklarında, izleyicilerin bu durumu fark etmemiş olması, mimari detayların ne kadar özenle çalışıldığını kanıtlar niteliktedir. Lee Ha-jun, bu süreci şöyle anlatır: "Filmi baştan sona etkileyen genel kavram dikeylikti; yukarıdan aşağıya sonsuz bir şekilde iniyor. Park ailesinin evinde de aynı yapı var. Yarı bodrumdan başlayarak aşağıya doğru indiğinizde tüm katmanlar dikey olarak yer alıyor. Çok sayıda merdiven var ve aşağıya indikçe mekânın yoğunluğu değişiyor." Ve şunu ekler: "Cannes'tan sonra gerçeği sonunda açıkladık. Biri tüm bu mekânların aslında bir set

olduğunu fark edecek diye çok endişeliydim, çünkü ekran karşısında gerçekten set gibi görünebilirlerdi. Ama sonunda kimse bunu fark etmedi." (Woodward, 2020)

Sonuç olarak, Parasite'in mekân ve dekor tasarımı, filmin tematik katmanlarını güçlendiren, sınıf farklarını hem fiziksel hem sembolik düzlemde görünür kılan çok boyutlu bir yapı sunmaktadır. Evin içinden dışına, üstünden altına kurulan bu sinematik mimari, filmin toplumsal eleştirisini mekânsal biçimde aktaran güçlü bir araç hâline gelmektedir.

3.1.7. Kostüm ve Makyaj

Parasite filmi, Kim ailesinin bodrum katındaki dairesinin "penceresinden" görülen bir kareyle açılır. İlk dikkat çeken unsur, ipte kurumaya çalışan bir çift spor çorabıdır. Kamera daha sonra çocuklar ve ebeveynleri gösterir; hepsi, günlük yaşama ait, oldukça sade ve sıradan kıyafetler giymektedir. Bu sahne, ailenin sosyal ve ekonomik durumuna dair ilk görsel ipuçlarını verir.

Filmin kostüm tasarımcısı Choi Se-yeon'un da belirttiği üzere, Kore kültüründe gündelik yaşamda insanlar genellikle pijama giymezler. Ancak filmde Kim ailesinin ev ortamında giydiği kıyafetler, seyirciye bu eşiği bilinçli olarak aşan bir sadelikte sunulur. Kostümler, neredeyse ikinci el izlenimi veren, eskimiş gündelik giysilerden oluşur ve ailenin düşük gelirli oluşunu vurgular. Buna karşılık, Park ailesi çok daha sofistike, modern ve pahalı kıyafetlerle temsil edilir. Gardıropları, Batılılaşmış yaşam tarzlarını ve sahip oldukları kültürel sermayeyi yansıtan niteliktedir. (Olivier, 2022)

Bong Joon-ho, kostüm ve iç mekân tasarımı aracılığıyla sınıfsal farkları ustalıkla görünür kılar. Ancak bu farklar yalnızca bir karşıtlık üzerinden işlememektedir; Kim ailesi, Park ailesinin yaşam tarzını kusursuz bir şekilde taklit etme çabasıyla bu görsel dili dönüştürür. Özellikle iş görüşmesine giden sahnelerde Kim ailesi üyelerinin daha özenli giyindikleri, saç ve makyajla daha "düzenli" bir izlenim yaratmaya çalıştıkları görülür. Bu sahneler, karakterlerin kendi kimliklerini gizleyerek sistem içinde yukarıya çıkma arzularını temsil eder. Bu bağlamda Kim ailesi için "arka plana karışmak" ifadesi yerinde bir tanım olur; görünürlüklerini gizleyerek kabul görmek isterler. (Olivier, 2022)

Makyaj kullanımı da sınıfsal farklılıkları yansıtan bir diğer unsurdur. Kim ailesi kadın karakterlerinde günlük hayatta makyaj neredeyse hiç yoktur. Ancak iş görüşmeleri ya da ev ziyaretleri gibi durumlarda makyajlar aracılığıyla daha güvenilir bir profil çizmeye çalışırlar. Park ailesinin anne ve baba karakterlerinde ise film boyunca sade ama düzenli makyajlar göze çarpar. Özellikle Bayan Park karakteri, filmde de sıkça vurgulandığı üzere saf, naif ve kırılgan bir figür olarak betimlenir. Bu karakter özelliği, onun açık tonlarda kıyafetler tercih etmesi ve neredeyse var olmayan doğal makyaj stiliyle de desteklenir.

Sonuç olarak, Parasite filminde kostüm ve makyaj kullanımı yalnızca estetik tercihler değil, karakterlerin toplumsal konumlarını, kişilik yapılarını ve sosyal maskelerini yansıtan simgesel araçlardır. Kim ailesi kıyafetler ve görünüm üzerinden sınıf atlama arzusunu taşırken, Park ailesi bu görünümle zaten bütünleşmiştir. Film, bu görsel dil aracılığıyla sınıfsal geçişlerin ne denli yapay, kırılgan ve geçici olabileceğini de ortaya koyar.

3.1.8. Müzik ve Ses Kullanımı

Oscar ödüllü Güney Kore filmi Parasite'ın orijinal film müzikleri, filmin anlatısal ve tematik yapısını destekleyen önemli bir unsurdur. Bong Joon-ho tarafından yönetilen filmin müzikleri, daha önce Okja (2017) filminde de yönetmenle iş birliği yapmış olan Jung Jae-il tarafından bestelenmiştir. Albüm, 30 Mayıs 2019'da filmin gösterime girdiği gün Genie Music ve Stone Music Entertainment etiketiyle yayımlanmıştır. (Wikipedia, 2025)

Filmin ticari ve eleştirel başarısının yanında, müzikleri de ustaca kurgulanmış yapısıyla dikkat çeker. Albüm, çoğunlukla minimalist parçalardan oluşur; piyano soloları, kısa opera geçişleri ve orkestra bölümleri ile çeşitlilik kazanır. Bu parçalar, izleyicinin film boyunca maruz kaldığı yoğun duygusal değişimleri destekleyerek, eserin sosyal hiyerarşi üzerine kurulu karmaşık alegorisini daha da derinleştirir. (Zhang, 2020)

Filmin başlarında duyulan yükselen piyano motifleri ve düşük, sabit akorlar, Kim ailesinin içinde bulunduğu umutsuz yoksulluğu vurgular; bu müzikler hem gerilim hem de olayların kaçınılmazlığı hissini pekiştirir. Müzik, zaman zaman sahnelerdeki görsel ya da anlatısal unsurlarla kontrpuan (karşıtlık) ilişkisi kurar. Örneğin, Wi-Fi

çalma üzerine yapılan sıradan bir konuşma ya da kirli görünümlü çoraplar gibi sahnelerde kullanılan görkemli müzikler, kasıtlı olarak bir "bathos" (yüksekten düşüş) etkisi yaratır. Bu durum, filmin kara mizah tonunu destekleyen önemli bir dramatik araç haline gelir.

Klasik müzik unsurları ise Park ailesinin konforlu yaşamı ve Bay Park'ın kariyerindeki engelsiz ilerleyişini simgeler. Bu tür müzik seçimleri, karakterin sahip olduğu kültürel sermayenin hayatını nasıl kolaylaştırdığını görsel ve işitsel düzlemde pekiştirir. Park ailesinin evinde, Bayan Kim'in yeni hizmetçi olarak görevlerini üstlendiği sahnede opera sesleri duyulur. Bu sahnede müzik, onun yaşadığı zafer duygusuyla ironik bir uyum içerisindedir. (A Level Film Studies – Focus Film Factsheet, 2019: s.2)

Genel olarak Parasite'ın müzikleri, filmin sürekli değişen duygusal tonunu ustalıkla yansıtır. Jung Jae-il'in besteleri, izleyiciyi filmin alegorik alt metinleriyle aktif bir etkileşime davet eder. Bu bağlamda, Parasite'ın orijinal müzikleri, filmin anlatım gücünü pekiştirirken Bong Joon-ho'nun başyapıtını sinema tarihinde kalıcı kılan temel öğelerden biri haline gelir. (Zhang, 2020)

3.1.9. Ürünler ve Gerçek Hayattan Alınan Detaylar

Parasite filminde sıkça karşımıza çıkan gündelik nesneler, yalnızca sahne tasarımı değil, aynı zamanda sınıf ayrımını ve kültürel farkları da simgeleyen önemli araçlardır. Yönetmen Bong Joon-ho'nun detaylara verdiği önem, izleyiciyi Güney Kore'nin günlük yaşam kültürüne dair çok katmanlı bir gözleme davet eder. Bu nesneler hem karakterlerin sosyoekonomik statüsünü hem de toplumsal altyapıyı anlamamıza katkı sunar.

Ramyeon

Şekil 15. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Gerçek Bir Ürün Olan Ramyeon'un Kullanıldığı Sahne (01:16:55)



Kaynak: Bong, 2019

Film boyunca Park ailesinin ev sahnelerinde sıkça görülen Ramyeon, Güney Kore'nin en popüler hazır noodle çeşididir. Park ailesi gibi varlıklı bireylerin bile Ramyeon tüketmesi, bu ürünün sınıflar arası geçişli bir kültürel öğe olduğunu gösterir. Ayrıca, markanın net biçimde görünmesi, ürün yerleştirme kadar gerçekçilik vurgusunu da destekler.

Filmde Park ailesinin çocuğu için yapılan yemek "jjapaguri"dir. Bu yemek, iki farklı tür hazır noodle'ın karışımından oluşur: biri siyah fasulye soslu (Jjajangmyeon), diğeri ise baharatlı deniz ürünleri aromalıdır (Neoguri). Kore'de sadece işçi sınıfı değil, aynı zamanda orta sınıf aileler arasında da oldukça popülerdir. Jjapaguri yemeği filmde hem sınıflar arası benzerliklere (çocukların damak tadı gibi), hem de sınıfsal farklılıklara (yemeğin üzerine eklenen bonfile ile gösterilen lüks) işaret eder. Annenin hazır noodle'a bonfile eklemesi, gündelik bir yemeği "lüks" hâline getirme çabasıdır.

FiLite

Şekil 16. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Ucuz Bira Markası Filite'ın Yer Aldığı Sahne (00:05:57)

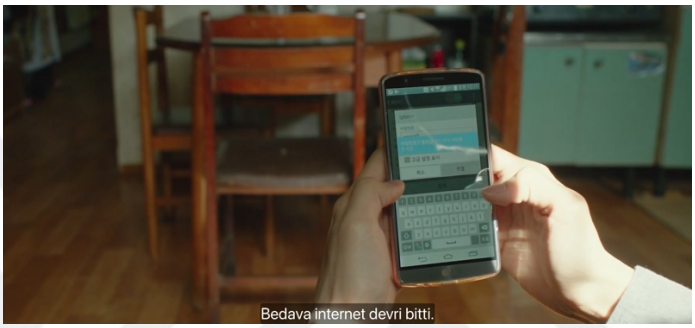


Kaynak: Bong, 2019

Kim ailesinin sofrasında görülen FiLite, Kore'nin en ucuz malt içeceklerinden biridir. Karakterlerin bu markayı tüketmesi, onların ekonomik durumu hakkında doğrudan bir ipucu verir. Aynı zamanda FiLite'ın filmde birkaç kez belirgin bir şekilde gösterilmesi, tüketim alışkanlıklarının sınıfsal yansımasını ortaya koyar.

ipTIME

Şekil 17. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Gerçek Bir Modem Markası Olan ipTIME'ın Yer Aldığı Sahne (00:01:30)

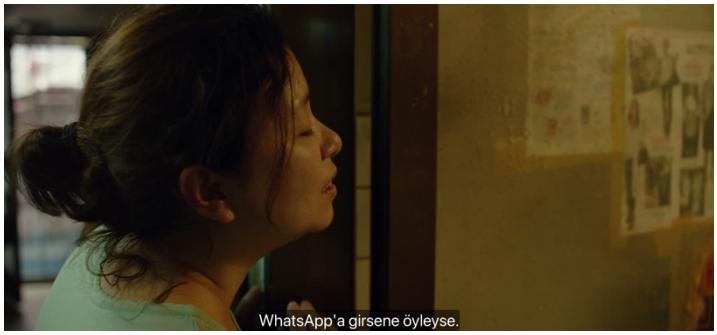


Kaynak: Bong, 2019

Filmin başında Ki-woo'nun wi-fi bağlantısı aradığı sahnede bahsi geçen ipTIME, Kore'de yaygın olarak kullanılan bir yerel modem/wi-fi yönlendirici markasıdır. Genellikle parola korumasız olmalarıyla bilinir. Ki-woo'nun bu bağlantıyı kullanmaya çalışması, yoksulluğun getirdiği dijital erişim sorununu ve "bedavaya erişim" alışkanlığını simgeler.

Kakao Talk

Şekil 18. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – "WhatsApp" Olarak Çevrilen, Gerçekte "Ka-Talk" İfadesinin Geçtiği Sahne (00:02:49)



Kaynak: Bong, 2019

Filmde mesajlaşma uygulaması olarak geçen “WhatsApp” ifadesi aslında bir çeviri tercihidir. Karakterler, gerçekte Kore’nin yaygın iletişim uygulaması olan “Kakao Talk”ın kısaltması olan “Ka-talk” kelimesini kullanırlar. Çin'in WeChat'i ve Japonya'nın Line'ı kullanması gibi, Kakao Talk, Kore’de hemen her bireyin kullandığı bir uygulamadır ve kültürel bir sembol haline gelmiştir. Uygulamanın bu kadar yaygın olması, dijital iletişimin günlük yaşamdaki merkezi rolünü yansıtır.

Dokdo Uri Ddang

Şekil 19. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Jessica’nın (Ki-Jung) Sahte Kimlik Hikayesini Anlatırken “Dokdo Uri Ddang” Melodisini Kullandığı Sahne (00:20:45)

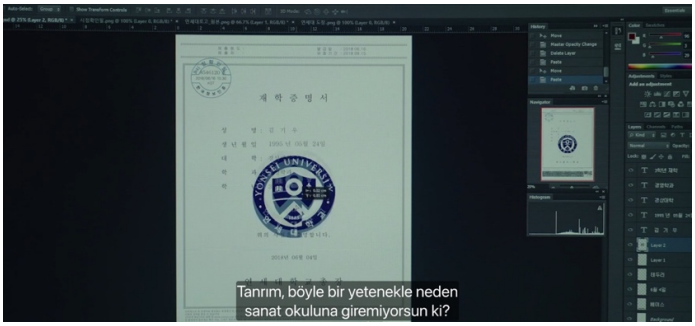


Kaynak: Bong, 2019

“Jessica’nın” kendine uydurduğu hayat hikayesi sahnesinde kullandığı melodi, “Dokdo Uri Ddang” adlı çok bilinen bir çocuk şarkısına aittir. Güney Kore’de çocuklar arasında ezber yapmak için sıkça kullanılan bu melodi, sahnede alaycı ve ironik bir ton yaratır. İzleyici, karakterin sahtekarlığı çocuksu bir yöntemle gerçekleştirdiğini gözlemleyebilir.

Yonsei Üniversitesi

Şekil 20. Parasite (2019) Filminden Bir Sahne – Kim Ailesinin Sahte Diploma Oluşturduğu Sahne (00:11:02)



Kaynak: Bong, 2019

Bazı çevirilerde “Oxford” olarak çevrilse de filmde geçen “Yonsei Üniversitesi”, Güney Kore’nin en prestijli üniversitelerinden biridir. Seul Ulusal Üniversitesi, Kore Üniversitesi ve Yonsei Üniversitesi'nden oluşan SKY üçlüsü, Kore'de en çok tercih edilen yükseköğretim kurumlarını temsil eder. Üniversite eğitiminin ülkede ne kadar büyük bir toplumsal statü kaynağı olduğu göz önüne alındığında, Kim ailesinin sahte diplomalarla Park ailesine yaklaşmaya çalışması daha da anlamlı hale gelir.

3.1.10. Merdiven ve Taş Sembolleri Üzerinden Saussure’cü Göstergebilimsel Çözümleme

Ferdinand de Saussure’ün göstergebilim kuramı, göstergeyi iki temel bileşen üzerinden açıklar: gösteren (bir işitsel ya da görsel imge) ve gösterilen (bu imgenin zihinlerde uyandırdığı kavram). Bu yaklaşıma göre, anlam dilsel ya da görsel sistemler içerisinde karşıtlıklar ve farklılıklar üzerinden üretilir. (Ünal, 2016, s.386) Film gibi görsel anlatılarda, nesneler, mekânlar ve eylemler bu bağlamda birer gösteren olarak değerlendirilebilir. Bong Joon-ho’nun Parasite (2019) filminde özellikle “merdiven” ve “taş” gibi simgeler, bu yapısalcı çerçevede anlam taşıyan güçlü göstergelerdendir.

Film boyunca merdiven, yalnızca fiziksel bir geçiş mekânı değil, aynı zamanda toplumsal sınıf farklarının bir temsilidir. Saussure'cü anlamda merdiven, bir gösteren olarak sürekli tekrarlandığı için seyirci zihninde belirli bir gösterilen kavramıyla özdeşleşir ve bu kavram da “sınıfsal hiyerarşi”dir. Kim ailesi, yerin altındaki bodrum katta yaşarken, Park ailesi modern ve yüksek konumda yer alan evine ulaşmak için sürekli yukarı doğru yürümektedir. Bu fiziksel yükseliş, esasında yükselme arzusunun görselleştirilmiş bir anlatımıdır. Aynı şekilde film ilerledikçe karakterlerin her defasında aşağıya inişi, düşüş ve yıkımın habercisi haline gelmektedir. Böylece, “yukarı çıkmak = yükseliş”, “aşağı inmek = düşüş” şeklinde ikili karşıtlıklar bir anlam üretir. Bu karşıtlıklar Saussure’ün gösterge sisteminde anlamın nasıl oluştuğunu açıkça göstermektedir.

Benzer şekilde, filmde Kim ailesine hediye edilen "bilgelik taşı", Saussure’ün sisteminde bir başka güçlü göstergedir. İlk bakışta bu taş maddi refahın, bereketin ve şansın simgesi gibi görünür ancak film ilerledikçe tehlike ve yıkımın kaynağına dönüşür. Bu durum, taşın temsil ettiği anlamın sabit kalmadığını, bağlama göre değiştiğini ortaya koymaktadır. Bu anlam kayması, Saussure’ün dil sistemindeki

“keyfiyet” (arbitrariness) ilkesini akla getirir: gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki sabit değil, bağlamsaldır. (Vardar, 2001, s.67) Taş, bir noktada umut ve kurtuluşu temsil ederken; final sahnesine gelindiğinde karakterin başından aşağı düşerek travmatik bir yıkıma neden olur. Bu da onun göstergesel değerinin dramatik biçimde değiştiğini göstermektedir.

Sonuç olarak, Parasite’teki merdiven ve taş, yalnızca anlatının fiziksel ögeleri değil, Saussure’ün göstergebilimsel yapısında anlam üreten temel göstergelerdir. Bu tür göstergeler, filmdeki sınıf ayrımını, karakterlerin yükselme isteğini ve toplumsal yapının ne kadar kırılgan olduğunu sözcüklere ihtiyaç duymadan, görsel olarak izleyiciye aktarır. Saussure’ün gösterge teorisi, bu tür görsel unsurların nasıl sistemli anlamlar ürettiğini anlamada güçlü bir yöntem sunmaktadır.

3.2. Oldboy (2003)

3.2.1. Film Künyesi

Oldboy (İhtiyar Delikanlı), 2003 yapımı Güney Kore menşeli bir gizem, gerilim ve neo-noir filmidir. Başrollerinde Choi Min-sik, Yoo Ji-tae ve Kang Hye-jeong yer almaktadır. Yönetmenliğini Park Chan-wook’un üstlendiği film, aynı adlı Japon manga serisinden uyarlanmıştır ve yönetmenin “İntikam Üçlemesi”nin ikinci filmi olma özelliğini taşır. Film, 2004 Cannes Film Festivali’nde Büyük Ödül (Grand Prix) ile onurlandırılmıştır.

Oldboy, IMDb’nin Tüm Zamanların En İyi 250 Filmi listesinde 75. sırada yer almakta; Empire dergisinin hazırladığı “Tüm Zamanların En İyi 500 Filmi” listesinde ise 64. sırada bulunmaktadır. Ayrıca, BBC’nin dünya çapında 117 sinema eleştirmeniyle hazırladığı “21. Yüzyılın En İyi 100 Filmi” listesinde 30. sırada kendine yer bulmuştur. Filmin, 24 parçadan oluşan bir film müzikleri albümü de yayınlanmıştır. 2013 yılında Spike Lee yönetmenliğinde Amerikan yapımı bir yeniden çevrim versiyonu gösterime girmiştir. (Oldboy, 2025)

3.2.2. Filmin Konusu

İhtiyar Delikanlı, yıllarca hapis tutulan bir adamın serbest bırakılmasının ardından çıktığı intikam yolculuğunu konu alır. Oh Dae-su adında bir adam, bir gün aniden

kaçırılır ve 15 yıl boyunca nedenini bilmediği bir şekilde, eski ve izole bir hücrede tutulur. Bu süre boyunca dış dünyayla hiçbir teması olmayan Dae-su'ya hiçbir açıklama yapılmaz. Ardından bir gün, serbest bırakılır; kendisine para, bir cep telefonu ve pahalı kıyafetler verilir. Dae-su, başına gelenlerin nedenini anlamaya ve bu gizemli esaretin arkasındaki kişiden intikam almaya kararlıdır. Ancak zamanla, onu kaçıran kişilerin çok daha büyük ve karmaşık bir planın parçası oldukları ortaya çıkar. Bu plan, Dae-su'yu karanlık ve acı dolu bir gerçeğe doğru sürükleyecektir. Gerçeği öğrenmek ise onun için hem fiziksel hem de ruhsal açıdan yıkıcı bir yolculuğa dönüşecektir. (Beyazperde, 2004)

3.2.3. Karakterler ve İsim Analizi

Oh Dae-su (Choi Min-sik)

Filmin başkarakteri Oh Dae-su, 15 yıl boyunca hiçbir gerekçe sunulmadan hapsedilen ve serbest bırakılmasının ardından geçmişin karanlık sırlarını çözmeye çalışan bir figür olarak karşımıza çıkar. Alkolizmi, sorumsuz ebeveynliği ve sadakatsizliğiyle tanıtılan bu karakter, film ilerledikçe travma, pişmanlık ve intikam duygularıyla şekillenen çok katmanlı bir yapıya bürünür. Dae-su, çocukluk arkadaşı Joo-hwan ve düşmanı Lee Woo-jin ile kurduğu ilişkiler üzerinden hem vicdan hem de kimlik mücadelesi verir. Karakterin yaşadığı dönüşüm, fiziksel eylemle (duvara yumruk atmak, dövüşmek) zihinsel kırılmanın (unutma arzusu, tövbe, sessizleşme) iç içe geçtiği bir süreci yansıtır.

Mi-do (Kang Hye-jeong)

Mi-do, filmde Oh Dae-su ile romantik bir ilişki kuran, genç bir suşi şefi olarak tanıtılır. İlk bakışta naif ve gizemli bir kadın karakter gibi görünse de, anlatı ilerledikçe kimliğinin ve duygularının Woo-jin tarafından hipnoz yoluyla inşa edildiği ortaya çıkar. Aslen Yeon-hee adında Koreli bir kadın olan Mi-do, kendisini Japon sanacak şekilde şartlandırılmıştır. Bu durum karakteri hem kimlik hem de hafıza bağlamında çözülmesi gereken bir düğüm haline getirir. Mi-do'nun varlığı, Dae-su'nun travmalarını tetikleyen ve çözümlemeye zorlayan bir işlev üstlenirken, aynı zamanda erkek karakterin duygusal çöküşünün merkezine yerleştirilir.

No Joo-hwan (Ji Dae-han)

No Joo-hwan, Oh Dae-su'nun çocukluk arkadaşı ve anlatıda yardımcı karakter konumundadır. Bir internet kafe işleten Joo-hwan, Dae-su'nun masumiyetine inanan nadir kişilerdendir ve ona intikam yolculuğunda destek olur. Joo-hwan'ın kişiliği, Dae-su'nun karakterini tamamlayıcı bir karşıtlık (foil) üzerinden şekillenir: Gençlik yıllarında zayıf ve disiplinli olan Joo-hwan, ilerleyen yaşlarında daha dağınık ve kırılgan bir profile bürünür. Bu dönüşüm, karakterin trajik sonunu hazırlayan dikkatsizliğiyle pekişir. Joo-hwan, anlatıda yalnızca sadakat ve arkadaşlık temalarının temsilcisi değil, aynı zamanda geçmişe dair bilgi ve bağlantıların taşıyıcısıdır. Onun beklenmedik ve acımasız ölümü, filmin şiddet estetiği ve adalet kavrayışıyla örtüşürken, Dae-su'nun yalnızlaşma sürecini de hızlandırır.

Lee Woo-jin (Yoo Ji-tae)

Lee Woo-jin, Oldboy filminde intikam teması etrafında şekillenen anlatının merkezinde yer alır. Travmatik geçmişi, ensest ilişkisi ve kız kardeşinin intiharı, onu soğukkanlı ve hesapçı bir figüre dönüştürür. Karakter, "nezaketle kötü" (affably evil) ve "aristokratlar kötüdür" (aristocrats are evil) klişelerini somutlaştırır; gücünü ve zenginliğini psikolojik bir intikam planına kanalize eder. Woo-jin'in dışsal zarafeti ile içsel yıkıcılığı arasındaki tezat, karakterin derinliğini artırır ve "güzellik kötülüktür" (beauty is bad) klişesini destekler. Nihai amacı olan intikamın gerçekleşmesinden sonra intihar etmesi, onun anlatıdaki pyrrhic victory (bedeli ağır zafer) karakteristiğini pekiştirir.

Lee Soo-ah (Yoon Jin-seo)

Lee Soo-ah, Oldboy filminde travmatik bir aşkın ve ahlaki çöküşün simgesel figürüdür. Erkek kardeşi Woo-jin ile yaşadığı ensest ilişki, karakterin hem bireysel hem de anlatısal kaderini belirler. Bu yönüyle, "kardeş ensesti" temasının bir deconstruction (yapıbozumu) örneği olarak işlenir; ilişkilerinin mahremiyeti, sosyal normlarla çatışarak trajik bir sonla neticelenir.

Soo-ah'ın ölümü, filmin temel motivasyonunu şekillendirir ve Woo-jin'in intikam takıntısını tetikler. Ancak ölümünden önce kardeşine "pişman olmadığını" söylemesi, karakterin arzularını ve acılarını rasyonelleştirmeye çalıştığını gösterir. Kadın karakterlerin erkek karakterlerin hikâyesine yön veren simgesel araçlara indirgenmesini eleştirel biçimde yansıtan bir figürdür. (Oldboy/Characters, 2025)

"Oldboy" filmi, adını taşıyan ifadenin çok katmanlı ve sembolik anlamlarıyla filmin tematik yapısını derinleştiren ironik bir başlık olma özelliğindedir. İngilizcede genellikle elit okullardan mezun, güçlü sosyal bağlara ve ayrıcalıklara sahip erkekleri tanımlamak için kullanılan "old boy" terimi, filmde Woo-jin ve Dae-su'nun aynı okul geçmişine sahip olmalarıyla doğrudan ilişkili olduğu düşünebilir. Özellikle yıllık albüm sahnesi ve geçmişteki okul arkadaşlıklarının travmatik izleri, bu kavramın anlamını pekiştirmektedir. Öte yandan, Dae-su'nun 15 yıl süren hapis hayatı sonrası fiziksel ve ruhsal olarak yaşlanması "old" sözcüğüyle örtüşürken, geçmişin kapanmamış yaralarıyla yüzleşmesi "boy" ifadesine yeni bir derinlik kazandırmaktadır. Korece film adı 올드보이 (Oldeuboi) ise İngilizce kökenli bu kavramın doğrudan fonetik uyarlaması olarak, filmin Batı kültür kodlarına bilinçli bir gönderme yaptığını göstermektedir. Tıpkı Parasite filminde olduğu gibi, Oldboy da evrensel sembolleri yerel bir anlatıya ustalıkla işleyerek hem bireysel hem toplumsal düzeyde okunabilecek çok katmanlı bir yapı sunmaktadır.

3.2.4. Olaylar ve Anlatı Yapısı

Film, 1988 yılında ana karakter Oh Dae-su'nun alkol nedeniyle gözaltına alınmasıyla açılır ve hemen ardından onun 15 yıl boyunca sebebini bilmeden bir odada hapis tutulduğu döneme geçilir. Bu uzun esaret süreci hem fiziksel hem de psikolojik dönüşümün sahnesi olurken, izleyiciye yalnızca televizyon aracılığıyla bilgi sunulması, karakterin gerçeklik algısıyla birlikte seyircinin de yön duygusunu bozar. Dae-su'nun bu dönemde hem içsel dönüşüm yaşaması hem de kaçış için hazırlık yapması, karakter gelişimini destekler.

Serbest bırakılmasıyla başlayan ikinci bölüm, klasik "kahramanın yolculuğu" yapısına benzer bir şekilde, Dae-su'nun geçmişinin izini sürmesini ve gizli tutulan gerçekleri arayışını konu alır. Gizemli antagonist Woo-jin'in Dae-su'ya verdiği zaman kısıtlı görev (intikamın sebebini 5 günde bulmak) klasik bir gerilim yapısı yaratırken, anlatının merkezine etiği, belleği ve travmayı yerleştirir.

Anlatının üçüncü ve son kısmı ise, çözümün getirdiği yıkım sürecidir. Dae-su'nun, kızı Mi-do ile istemeden ensest bir ilişki yaşadığını öğrenmesiyle anlatı zirveye ulaşır. Bu yapısal kırılma noktası, filmin ters yüz ettiği ahlaki ve psikolojik gerilimleri açıkça

sergiler. Woo-jin'in intiharı ve Dae-su'nun hipnozla gerçeği unutma arzusu ise anlatının bir "kapanış" gibi görünse de asla tam bir çözüm getirmediğini gösterir.

Film, lineer olmayan zaman kurgusu, travmatik hafıza, hipnoz ve intikam gibi temalar etrafında şekillenen anlatı yapısıyla yalnızca olayların değil, anlatımın da seyirciyi manipüle ettiği bir yapıya sahiptir. Böylece Oldboy, seyircisini de tıpkı karakteri gibi yanılsamalar, yüzleşmeler ve ahlaki sorularla baş başa bırakır. (Wikipedia, 2025)

3.2.5. Simge ve Semboller

Oldboy filmi, sadece olay örgüsüne dayanmakla kalmaz, aynı zamanda birçok sahnesine yerleştirilen simgeler ve sembollerle anlatımını derinleştirmektedir. Yönetmen Park Chan-wook, görsel dili ve atmosferik detayları kullanarak izleyiciyi çok katmanlı bir anlatı dünyasına davet etmektedir. Bu semboller, karakterlerin psikolojik dönüşümlerinden toplumsal eleştirilere kadar uzanan geniş bir yelpazede anlam üretmektedir. Filmin görsel öğeleri, diyalogları ve mekânsal tercihleri, yüzeydeki olayların ötesinde, bastırılmış arzulara, geçmişin travmalarına ve insan doğasının karanlık yönlerine dair simgesel okumalar yapılmasına olanak tanımakta. Oldboy, bu yönüyle yalnızca bir intikam hikâyesi değil, aynı zamanda derin bir zihinsel ve kültürel sorgulamadır.

Hapishane

Şekil 21. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne –
Dae-Su'nun Hücresinden Bir Görüntü (00:12:59)



Kaynak: Park, 2003

Oldboy filminde hapishane, yalnızca Oh Dae-su'nun 15 yıl boyunca kapalı tutulduğu fiziksel bir mekân değil, aynı zamanda zihinsel bir esaretin ve kimlik dönüşümünün simgesidir. Dış dünya ile tüm bağları koparılmış bu oda, bir cezalandırma alanından

çok bir deney laboratuvarını andırmaktadır. Bu yönüyle, bireyin kontrol altına alındığı bir "panoptikon"a dönüşür; Dae-su ne zaman izlendiğini bilmez ama sürekli izlendiğini varsayarak yaşamını düzenler.

Göstergebilimsel açıdan hapishane, ikon düzeyinde bir kapatılma mekânını temsil ederken, indeks düzeyinde Dae-su'nun geçmişteki bir eyleminin cezası gibi görünmektedir. Ancak filmin sonunda anlaşıldığı üzere bu kapatılma, adaletten çok kişisel bir intikamın sonucudur. Bu da izleyicide hapishanenin "adalet" yerine "manipülasyon"un aracı olarak kullanıldığı düşüncesini uyandırmaktadır.

Televizyon

Şekil 22. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne – Televizyon, Dae-Su'nun Dış Dünyayla Tek Bağlantısı (00:10:46)



Kaynak: Park, 2003

Şekil 23. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne – Hücrede Televizyon İzleyen Dae-Su (00:11:08)



Kaynak: Park, 2003

Oh Dae-Su'nun 15 yıllık esareti boyunca tek dünyaya açılan penceresi televizyondur. Televizyon burada yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda onun dünyayla olan tek bağı ve dış gerçekliğin simgesidir. Bu süre boyunca ekranda izlediği haber görüntüleri, Güney Kore'nin geçirdiği sosyo-politik dönüşümleri de gözler önüne serer: Eski Başkan Chun Doo-hwan'ın tutuklanması, IMF krizi, 11 Eylül saldırıları, Hong Kong'un devir teslimi ve 2002 Dünya Kupası gibi olaylar, karakterin kişisel hapsi ile ülkenin küresel düzlemdeki hareketliliği arasında anlamlı bir tezat yaratmaktadır.

Bu sahneler, yönetmen Park Chan-wook'un sembolik anlatımının önemli bir ayağı konumundadır. Televizyon ekranında geçen bu tarihsel anlar, Güney Kore'nin hipermodernite koşulları altında dönüşümünü simgelerken, Dae-Su'nun neredeyse hiç değişmeyen ve sonuçsuz kalan varoluşuyla bilinçli bir karşıtlık kurar. Böylece

televizyon, yalnızca bilgi aktarımı değil, aynı zamanda zamanın akışı, değişim ve dış dünya ile yüzleşememenin ironik bir göstergesi haline gelmiştir. (Oldboy and the aesthetics of national trauma, 2023)

Canlı Ahtapot

Şekil 24. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne – Dae-Su'nun Canlı Ahtapotu Yediği Sahne (00:28:04)



Kaynak: Park, 2003

Dae-su'nun özgürlüğüne kavuştuktan sonra bir suşi restoranında canlı ahtapotu çiğ olarak yemesi, filmin çarpıcı ve sembolik sahnelerinden biridir. Bu sahne yalnızca fiziksel olarak rahatsız edici değil; aynı zamanda karakterin yaşadığı içsel dönüşümün, öfke ve hayatta kalma arzusunun güçlü bir metaforudur.

Göstergebilimsel olarak ahtapot; yapışkan kolları, değişken formu ve çok yönlülüğü ile hem tehdit hem de direnç anlamı taşımaktadır. Dae-su'nun ahtapotu çiğ çiğ yemesi, bastırılmış arzularını ve hayatta kalma güdüsünü dışavurduğu hayvani bir eylem olarak yansıtılmaktadır. Bu aynı zamanda modern insanın ilkel benliğiyle yüzleşmesi ve "medeniyet"ten uzaklaşarak içgüdüsel varoluşa yönelmesinin de göstergesi olabilir. Böylece, bu sahne hem karakterin içsel çatışmasını hem de anlatının alt metinlerini yoğun biçimde simgeler. (Oldboy and the aesthetics of national trauma, 2023)

Dil Kesme Sahnesi

Şekil 25. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne –
Dae-Su'nun Dilini Kestiği Sahne (01:45:36)



Kaynak: Park, 2003

Dae-su'nun kendi dilini kesmesi, filmin doruk noktasında gerçekleşen ve simgesel anlamlarla yüklü bir sahnedir. Bu eylem, yalnızca bireysel bir suçluluk duygusunun dışavurumu değil, aynı zamanda dilin –yani anlatının ve ifşanın– kasıtlı olarak susturulmasıdır.

Göstergebilimsel açıdan dil, hem bireyin kimliğini kuran bir organ hem de travmatik hakikatin taşıyıcısı konumundadır. Dae-su'nun kendi bedenine bu denli sert bir müdahalede bulunması, gerçeği dile getirmemek uğruna yaptığı bir uzlaşmadır. Böylece dilin kesilmesi hem günahın bedelinin ödenmesi hem de gerçeğin Mi-do'ya ulaşmaması için fiziksel bir engel oluşturmaktadır.

Dae-su geçmişte ağzıyla yaydığı bir dedikodu yüzünden korkunç bir olaylar zincirini başlatmıştır. Şimdi ise, benzer bir yıkımın yeniden yaşanmaması için sesini sonsuza dek kısmayı seçmektedir. Bu durum, sözün gücüne ve aynı zamanda yıkıcılığına dair güçlü bir benzetme olarak öne çıkmaktadır.

“Evergreen” Adı

Şekil 26. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne – Dae-Su’nun “Evergreen” Adını Dile Getirdiği Sahne (00:28:04)



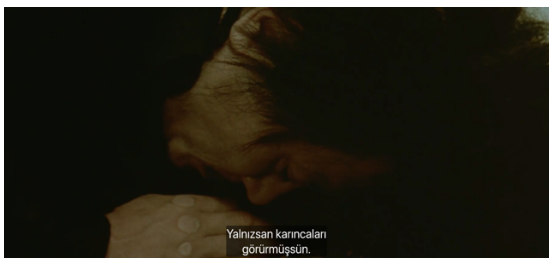
Kaynak: Park, 2003

“Evergreen” kelimesi, türkçeye çevrildiğinde “her daim yeşil kalan”, yani yaprak dökmeyen, mevsimlerden etkilenmeyen bir ağaç türüne işaret eder. Aynı zamanda “unutulmayan” olarak da çevrilir. Bu yönüyle ad, filmin merkezindeki geçmişin unutulmazlığına, silinemez izlerine dair güçlü bir metafor işlevi görmektedir. Lee Woo-jin’in bu ismi takma ad olarak seçmesi, onun hatıralarını canlı tutma niyetini ortaya koymaktadır.

Aynı zamanda “Evergreen”, Dae-su’nun geçmişine dair ipuçlarını bulmasını sağlayan lise yıllığındaki “Evergreen Old Boys” ibaresiyle de ilişkilidir. Bu ifade, yalnızca nostaljik bir okul anısını değil, aynı zamanda geçmişe saplanıp kalmış bir aidiyet hissini de temsil ettiği düşünülebilir. Bu aidiyet, karakterlerin geçmişten kurtulamamalarına ve gençlik yıllarında yaşanan bir olayın hayatlarını belirlemesine zemin hazırlamaktadır.

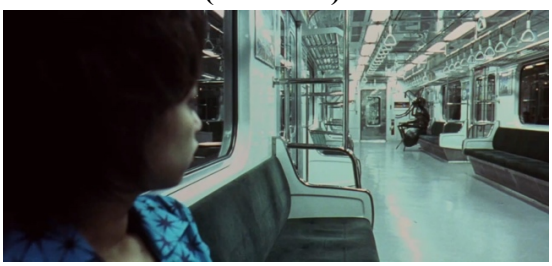
Karınca

Şekil 27. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne – Mi-Do’nun Karıncalar Hakkındaki İfadesi (00:32:30)



Kaynak: Park, 2003

Şekil 28. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne – Mi-Do’nun Da Karınca Halüsinasyonu Gördüğü Sahne (00:33:22)



Kaynak: Park, 2003

Filmde yalnızlığın görsel bir karşılığı olarak karınca sembolü dikkat çekmektedir. Özellikle Dae-su'nun halüsinasyon gördüğü sahnede, vücudunun karıncalar tarafından sarılması; bireyin sosyal izolasyon altında zihinsel dağılmasını ve içsel çöküşünü simgelemektedir. Karıncalar koloniler halinde yaşayan sosyal canlılar olmalarına rağmen, burada ironik bir şekilde yalnızlığın metaforu olarak kullanılırlar. Mi-do'nun filmin 32. dakikasında söylemiş olduğu "Yalnızsan karıncaları görürmüşsün. Tanıştığım yalnız insanların hepsi en az bir sefer karıncaları görmüş…" ifadesiyle bu bağ doğrudan kurulur. Ancak sahnenin duygusal zirvesi, Mi-do'nun da bir karınca halüsinasyonu gördüğünün açığa çıkmasıyla yaşanmaktadır. Dev bir karıncanın ona kayıtsız kalması, karakterin çaresizliğini ve aidiyet duygusundan ne denli uzaklaştığını vurgular. Normalde toplumsal bağın sembolü olan bir varlığın bile karaktere temas etmemesi, yalnızlığın fiziksel değil varoluşsal bir düzeye taşındığını izleyiciye göstermektedir. ("Oldboy" (2003) : The Grotesque Human Psyche, 2018)

3.2.6. Mekân ve Dekor

Oldboy filminde mekân ve dekor, anlatıyı derinleştiren ve karakterlerin ruh halini destekleyen önemli görsel araçlardır. Filmin karanlık ve gergin atmosferini yaratmada önemli bir rol oynamaktadır. Oh Dae-su'nun 15 yıl boyunca hapis tutulduğu oda, tipik bir Kore motel odasını andıracak şekilde dekore edilmiştir. Sıkışık ve kapalı yapısıyla izleyicide boğucu bir his uyandırmaktadır. Duvarlardaki eski desenli duvar kâğıtları, sararmış lambalar, düşük tavan ve zamanla yıpranmış mobilyalar, 1990'ların sonu ile 2000'lerin başındaki Güney Kore iç mekanlarına dair gerçekçi bir atmosfer sunar. Bu detaylar, sadece nostaljik bir estetik yaratmakla kalmaz, aynı zamanda karakterin zamanın içinde sıkışmışlığını da görsel olarak hissettirir.

Woo-jin'in lüks ofisi ve modern evi ise bunun tam tersine, son derece minimalist bir anlayışla tasarlanmıştır. Düz çizgilere sahip mobilyalar, sade renk paletleri (özellikle beyaz ve gri tonlar), geniş cam yüzeyler, net aydınlatmalar, soğuk ve steril dekor, temiz hatlar ve asimetrik düzenlemelerle çekilen bu mekanlar, karakterin soğuk ve hesapçı doğasını vurgular niteliktedir. Mekânlar geniş olmasına rağmen neredeyse hiç kişisel eşya bulundurmaması, duygusal soğukluğu pekiştirir.

Şehir mekânları ve restoran sahnelerinde ise geleneksel ile modern arasında bir geçiş hissi hâkimdir. Mi-do'nun çalıştığı sushi restoranı ahşap ağırlıklı dekorasyonu,

geleneksel servis düzeni ve sade masa düzeniyle hem çağdaş Kore restoranlarının hem de klasik Japon etkilerinin izlerini taşımaktadır.

Tüm bu öğeler, sadece sahneleri yerleştirmek için değil, karakterlerin iç dünyalarını tamamlayan atmosferler yaratmak için de tercih edilmiş gözükmektedir. Oldboy'un mekânları, dönemin kültürel ve estetik unsurlarını taşıyarak izleyiciye hem tanıdık hem de rahatsız edici bir dünya sunmaktadır. (REVIEW: OLDBOY (2003), 2023)

3.2.7. Kostüm ve Makyaj

Başkarakter Oh Dae-su'nun esaret sürecinden özgürlüğe geçişini yansıtan kıyafet ve makyaj detayları, onun fiziksel ve psikolojik evrimini izleyiciye güçlü biçimde aktarır. Hapishanede geçen 15 yıl boyunca giydiği kirli beyaz atlet ve boxer, insanlık dışı koşullar altında yaşadığı çaresizliği ve yıpranmışlığı simgeler. Uzayan, dağınık saçları ve bakımsız sakalı ise zamanın izlerini somutlaştırırken, soluk ten ve mor göz altları onun tükenmişliğini ve ruhsal çöküşünü vurgular. Özgürlüğe kavuştuğunda ise Dae-su'nun üzerinde gördüğümüz okul üniformasına benzeyen gömlek ve kravat gibi absürt kıyafetler, yetişkin bedene sığmayan çocukluk travmasının dışa vurumu olarak nitelendirilebilir.

Yan karakterlerin kostümleri de kişilikleri ve hikâyedeki rolleri hakkında önemli ipuçları taşır. Woo-jin'in soğuk ve steril dünyasını yansıtan beyaz, gri ve siyah tonlardaki kusursuz takım elbiseleri, onun kontrol manyaklığı ve duygusuzluğunu görselleştirir. Makyajındaki solukluk ve hafif çatlak dudaklar ise ruhundaki hastalıklı takıntıyı dışa vurur niteliktedir. Mi-do'nun geleneksel sushi restoranı kıyafetleriyle başlayan masum ve çalışkan imajı, Dae-su ile yakınlaşmasıyla birlikte klasik ve feminen giysilerle değişir. Makyajda ise, özellikle dövüş sahnelerindeki abartılı kan ve yara efektleri filmin hiper-gerçekçi şiddet anlatımının önemli parçalarındandır. Ayrıca hapisten çıkış anındaki kırışıklıklar ve boş ifadeler, karakterin yaşadığı zorlu sürecin etkisini daha gerçekçi kılmak için kullanılmış. Tüm bu kostüm ve makyaj detayları, Oldboy'un dramatik anlatımını güçlendiren, karakter gelişimini ve tematik yoğunluğu destekleyen unsurlar olarak öne plana çıkmaktadır.

3.2.8. Müzik ve Ses Kullanımı

Oldboy, sadece görsel diliyle değil, ses tasarımı ve müzikleriyle de güçlü bir anlatım sunmaktadır. Filmin özgün müzikleri, Güney Koreli besteci Cho Young-wuk tarafından bestelenmiştir. Young-wuk'un bestelediği parçalar, filmin atmosferine derinlik katarak karakterlerin içsel çatışmalarını ve anlatının dramatik yapısını etkileyici bir biçimde destekler. Her parça, sahnelerin temposuna, duygusal yoğunluğuna ve tematik katmanlarına uygun olarak özenle yerleştirilmiş biçimdedir.

Müziğin kullanımı film boyunca sadece bir arka plan ögesi olarak değil, olayların alt metnini güçlendiren bir anlatım aracı olarak da karşımıza çıkmaktadır. Özellikle yaylı çalgıların öne çıktığı besteler, intikam, pişmanlık ve çaresizlik gibi temaları vurgularken; bazı sahnelerde müziğin tamamen çekilmesi, sessizliğin gerilimi arttırdığı anlar yaratmaktadır. Bu bilinçli sessizlikler, izleyiciye karakterin yalnızlığını ve içsel yıkımını daha doğrudan hissettirme amacı taşımıştır.

Ses tasarımı da benzer biçimde filmde önemli bir rol üstlenir. Dövüş sahnelerindeki kemik kırılma, nefes alma veya yere düşme gibi fiziksel sesler, hiper-gerçekçi bir düzeyde sunularak sahnelerin etkisini çarpıcı biçimde artırmaktadır. Bunun yanında, televizyon haberlerinden gelen sesler, dış dünyadan izole olan karakterin çevresiyle kurduğu tek yönlü bağın bir parçası olur. Bu tür sesler yalnızca bilgi aktarmakla kalmaz, filmin dönemsel bağlamına ve toplumsal arka planına dair ipuçları da sunar.

Sonuç olarak Oldboy'un müzik ve ses kullanımı, sadece duygusal yoğunluğu artırmakla kalmaz, aynı zamanda filmin ritmini ve dramatik yapısını da şekillendirir. Cho Young-wuk'un müzikleri, filmin etkileyici atmosferine katkı sağlayarak izleyici belleğinde kalıcı bir yer edinir. (REVIEW: OLDBOY (2003), 2023)

3.2.9. Ürünler ve Gerçek Hayattan Alınan Detaylar

Filmde kullanılan objeler, yiyecekler, teknolojik aygıtlar ve çekim mekanları; dönemin Güney Kore'sinin sosyal, kültürel ve teknolojik atmosferini yansıtarak anlatının gerçekliğini pekiştirmektedir. Bu detaylar, yalnızca estetik değil, aynı zamanda işlevsel bir anlam da taşır. Karakterlerin günlük yaşamlarına dahil edilen bu unsurlar sayesinde anlatı daha gerçekçi bir hale gelirken, izleyici kendisini bu dünyanın içinde hissetme imkânı bulmaktadır.

Televizyon Haberleri

Şekil 29. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne – Chun Doo-Hwan'ın Tutuklanma Sahnesi (00:14:33)



Kaynak: Park, 2003

Şekil 30. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne – Dünya Kupası Sahnesi (00:15:08)



Kaynak: Park, 2003

Oh Dae-su'nun hücresinde izlediği televizyon yayınlarında yer alan haberler, tamamen gerçek arşiv görüntülerine dayanmaktadır. 1990'lardan 2000'lerin başına dek yaşanan politik ve kültürel olaylar (Chun Doo-hwan'ın tutuklanması, IMF krizi, Prenses Diana'nın ölümü, 11 Eylül saldırıları, Dünya Kupası) Kore toplumunun kolektif hafızasında derin izler bırakmıştır. Filmin bu arşivleri doğrudan kullanması, anlatının tarihsel bir bağlama oturmasını sağlarken, dönemin sosyopolitik atmosferine dair güçlü bir arka plan sunmaktadır.

Canlı Ahtapot

Şekil 31. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne – Canlı Ahtapotun Servis Edildiği Sahne (00:27:36)



Kaynak: Park, 2003

Filmdeki canlı ahtapot sahnesi, Güney Kore mutfağında nadiren de olsa rastlanan "sannakji" adlı bir yiyeceğe gönderme niteliğindedir. Canlı servis edilen küçük ahtapotlar, genellikle hemen doğrandıktan sonra hareket eden uzuvlarıyla servis edilir. Bu sahne, yabancı izleyici için şok edici olabilirken, Koreli izleyiciler açısından

ekstrem ama tanıdık bir gastronomik gerçekliğe dayandığı söylenebilir. Film, bu detayla karakterin yaşadığı kültürel çevreyi gerçekçi biçimde yansıtırken, aynı zamanda Kore mutfağının dünyadaki algısını da gündeme getirmektedir.

Fried Dumpling (Kızarmış Mantı)

Şekil 32. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne – Dae-Su'nun Serbest Kaldıktan Sonra Dumpling Yeme Sahnesi (00:35:25)



Kaynak: Park, 2003

Şekil 33. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne – Dae-Su'nun Aradığı Dumplingi Bulduğu Sahne (00:38:52)



Kaynak: Park, 2003

Oldboy filminde Oh Dae-su'nun sık sık tükettiği "fried dumpling" yani kızarmış mantı, Kore mutfağında yaygın ve sevilen bir sokak yiyeceğidir. Bu basit yemek, filmin gerçekçiliğini güçlendiren kültürel bir detay olarak öne çıkmaktadır. Dae-su'nun hapishane yıllarında ya da serbest kaldıktan sonra da yediği bu yiyecek, onun günlük yaşamla bağını ve insanlığını koruma çabasını simgeler. Kızarmış mantı, filmin dokusuna otantik bir lezzet katarken, izleyiciye karakterin basit ama hayatta kalmaya yönelik seçimlerini de hatırlatmaktadır.

VHS Kasetleri

Şekil 34. Oldboy (2003) Filminden Bir Sahne – VHS Kasetlerinin Gösterildiği Bir Sahne (00:48:30)



Kaynak: Park, 2003

Oldboy filminde kullanılan VHS kasetler, 2000'lerin başında Güney Kore'de hâlâ yaygın olan analog teknolojinin gerçekçi bir yansımasıdır. O dönemde evlerde film izlemek, haber kaydetmek veya aile anılarını saklamak için standart olarak kullanılan manyetik bantlar, filmde Woo-jin'in Dae-su'nun esaretini belgeleme aracı olarak yer alır. Sahnelerde görülen siyah plastik kutulu VHS kasetler, etiketli yan şeritler ve karakterin elindeki uzaktan kumanda, 2000'lerin başındaki tipik bir Kore evinde bulunabilecek gerçek eşyalardır. Bu sahneler, izleyiciye 2003 yılında bir Korelinin evindeki teknolojik ortamı gerçekçi ve detaylı bir biçimde sunarken, aynı zamanda Dae-su'nun korkunç tutsaklık hikayesini kaydetme sürecinin belgesel havasını taşır.

3.2.10. Oldboy'da Ayna ve Kamera Kullanımı Üzerinden Barthes Göstergebilimi ile Çözümleme

Roland Barthes'ın göstergebilim anlayışı, bir görüntüyü yalnızca gösterdiği "şey" olarak değil, aynı zamanda bu şeyin temsil ettiği daha derin kültürel, psikolojik ve ideolojik anlamlar bütünü olarak ele alır. Oldboy, bu yaklaşıma oldukça uygun zenginlikte görsel ögeler barındırır. Özellikle ayna ve kamera gibi "görmeyi" ve "görülmeyi" merkeze alan araçlar, filmde yalnızca estetik değil, aynı zamanda anlam üreten güçlü göstergelerdir (Bircan, 2015, s.20).

Ayna, film boyunca karakterin kendini sorgulama, yüzleşme ve dönüşüm süreçlerinde önemli bir metafor olarak kullanılır. Dae-su'nun aynaya bakarak kendini tanımaya çalıştığı anlar, Barthes'ın "anlamlandırma zinciri" yaklaşımıyla ele alındığında, yalnızca bir yüz değil; geçmiş, pişmanlık ve bastırılmış hafızanın da yansıması olarak okunabilir. Aynanın yansıttığı görüntü, Barthes'ın tabiriyle bir "ikon"dur; ancak bu ikonun altında kültürel ve bireysel bir anlatı gizlidir. Benzer şekilde, filmde sıkça kullanılan güvenlik kameraları ve Woo-jin'in evindeki kayıt sistemleri de Barthes'ın göstergebilimsel katmanlarıyla ele alınabilir. Kamera, burada yalnızca gözetleme işleviyle değil, aynı zamanda güç ilişkilerinin, travmanın yeniden üretilmesinin ve hafızanın saklanmasının bir aracıdır. Gösterge olarak kamera, otoriteyi, denetimi ve bilinç dışının kayıt altına alınmasını temsil eder. Bu cihazların kullanım şekli, Barthes'ın mit kuramıyla da ilişkilidir; gözetleme kültürünün sıradanlaşması ve bu sıradanlığın altındaki travmatik gerçeklikler, filmin kamusal olanla özel olan arasındaki çizgiyi nasıl bulanıklaştırdığını gösterir. (Barthes, 2015, s. 45) Sonuç

olarak, Oldboy'da ayna ve kamera gibi görsel araçlar, Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımıyla incelendiğinde, yalnızca sinematografik tercihler olarak kalmaz; aynı zamanda karakterlerin psikolojisi, toplumsal bellek ve etik sorular üzerine kurulmuş çok katmanlı bir anlatının taşıyıcıları olarak karşımıza çıkar.

3.3. Burning (2018)

3.3.1. Film Künyesi

Burning, 2018 yapımı, senaryosu Lee Chang-dong ve Oh Jung-mi tarafından yazılan, yönetmenliğini ve yapımcılığını Lee Chang-dong'un üstlendiği psikolojik gerilim türünde bir Güney Kore filmidir. Film, Haruki Murakami'nin The Elephant Vanishes adlı kitabında yer alan "Barn Burning" adlı kısa öyküsünden uyarlanmış, ayrıca William Faulkner'ın aynı adlı öyküsünden de esinlenmiştir. Başrollerde Yoo Ah-in, Steven Yeun ve Jeon Jong-seo yer almaktadır.

Lee Chang-dong'un sekiz yıllık bir aranın ardından çektiği bu film, ilk gösterimini 16 Mayıs 2018'de 71. Cannes Film Festivali'nde yapmış ve Altın Palmiye için yarışmıştır. Festivalde FIPRESCI Uluslararası Eleştirmenler Ödülü'nü kazanmıştır. Burning, Güney Kore'de 17 Mayıs 2018'de, ABD'de ise 26 Ekim 2018'de gösterime girmiştir.

Film; gergin atmosferi, belirsizlik üzerine kurulu anlatım dili ve başrol oyuncularının etkileyici performanslarıyla eleştirmenlerden büyük övgü almıştır. 91. Akademi Ödülleri'nde "En İyi Yabancı Dilde Film" dalında Güney Kore'nin resmî adayı olmuş; adaylık kazanamasa da final listesine kalan ilk Kore filmi olma başarısını göstermiştir.

Birçok ödül kazanan Burning, The New York Times, Los Angeles Times ve Associated Press gibi önemli yayın organları tarafından 2018'in en iyi filmleri arasında gösterilmiştir. Ayrıca Korean Screen tarafından düzenlenen, 28 ülkeden 150'den fazla sinema eleştirmeninin katıldığı ankette tüm zamanların en iyi Kore filmi seçilmiştir. (Burning, 2025)

3.3.2. Filmin Konusu

Yarı zamanlı kuryelik yapan ve ara sıra yazarlıkla ilgilenen genç bir adam olan Jongsu, bir teslimat sırasında çocukluk arkadaşı Haemi ile yıllar sonra karşılaşır. Aralarında kısa sürede duygusal bir yakınlık gelişir. Haemi, Afrika'ya yapacağı uzun bir

seyahatten önce Jongsu'dan kedisine göz kulak olmasını ister. Jongsu, bu isteği kabul ederek aralarındaki bağın devam edeceğini düşünür.

Ancak Haemi, geziden Ben adında gizemli bir adamla birlikte döner. Jongsu, Ben'in sıradışı davranışlarından rahatsızlık duymaya başlar ve Haemi'nin güvenliğinden endişe eder hale gelir. Bu noktadan itibaren, filmin anlatısı belirsizlik, gerilim ve içsel çatışmalar etrafında şekillenir. Haemi'nin ani kayboluşu, Jongsu'yu hem kendi duygularıyla hem de Ben'in gerçek kimliğiyle yüzleşmeye zorlar.

Burning, bireyler arası görünmez sınıfları, arzuları ve bastırılmış öfkeleri merkeze alan bir anlatıyla, izleyicisini yanıtsız sorularla baş başa bırakır. (Beyazperde, 2019)

3.3.3. Karakterler ve İsim Analizi

Lee Jong-su (Yoo Ah-in)

Filmdeki baş karakterlerden biridir; içine kapanık, gözlemci ve pasif bir yazarlık arzusuyla yaşayan genç bir adamdır. "Jong-su" ismi Korecede genellikle "temiz su" anlamına gelir; bu da karakterin dış dünyaya karşı saflığını ve kendi içinde taşıdığı derinliği yansıtıyor olabilir. Film boyunca gerçeklik ile hayal arasında sıkışan bir gözlemci konumundadır. Sessizliğiyle ve giderek büyüyen takıntısıyla modern insanın içsel krizini temsil eder.

Ben (Steven Yeun)

Zengin, karizmatik ve gizemli bir karakterdir. İsmi Batılıdır ve Koreli karakterler arasında bu yönüyle ayrışır; bu durum onun toplumdaki ayrıcalıklı sınıfı ve yabancılaşmayı temsil edebileceğine işaret eder. Ben'in davranışları, sınıf çatışması, narsisizm ve psikolojik boşluk gibi temaları içinde barındırır. Kendini açıklamaktan kaçınması, izleyiciyi sürekli bir belirsizlik hâlinde bırakır.

Shin Hae-mi (Jeon Jong-seo)

Jongsu'nun çocukluk arkadaşı ve duygusal bağ kurduğu kadındır. "Hae-mi" ismi, "deniz güzelliği" ya da "parlayan deniz" gibi anlamlara gelir; bu da karakterin özgür ruhunu ve ulaşılmazlığını sembolize ediyor olabilir. Film boyunca varlığı ile yokluğu arasındaki çizgi bulanıktır. Görünmeyen kedisi, belirsiz geçmişi ve kayboluşuyla adeta bir hayalet figürüne dönüşür. (Meng, 2022)

Burning kelimesi İngilizce'de "yanmak" anlamına gelir ve film boyunca hem doğrudan hem de mecaz anlamda birçok farklı şekilde karşımıza çıkmaktadır. Filmde geçen "ahır yakma" teması, bu ismin ilk ve en somut karşılığıdır. Ben karakteri, zaman zaman boş duran seraları yaktığını söyler. Bu davranış ilk başta tuhaf bir alışkanlık gibi görünse de zamanla izleyici için bu "yakma" eylemi, sembolik bir şeye dönüşür.

Aynı zamanda filmde yanmak, sınıf farklarının yarattığı görünmez bir gerilimi de temsil etmektedir. Ben karakteri rahat, soğukkanlı ve varlıklı bir hayat sürerken; Jongsu'nun içinde yanan öfke, yaşamı boyunca bastırılmış duyguların bir sonucudur. Bu nedenle "burning" kelimesi, fiziksel bir eylemden çok, içsel bir durumun ve modern toplumdaki ruhsal boşluğun ifadesini de temsil edebilmektedir.

Sonuç olarak Burning, sadece bir olay örgüsüne değil, filmin alt metinlerine de işaret eden çok katmanlı bir isim olarak karşımıza çıkmaktadır.

3.3.4. Olaylar ve Anlatı Yapısı

Film, Seul'de geçimini geçici işlerle sağlayan, aynı zamanda roman yazarlığıyla ilgilenen genç bir adam olan Lee Jong-su'nun gözünden anlatılmaktadır. Teslimat yaptığı bir gün, çocukluk arkadaşı Shin Hae-mi ile karşılaşır. Hae-mi, estetik ameliyat geçirdiğini ve bu yüzden tanınmadığını belirtir. Aralarındaki iletişim kısa sürede ilerler. Hae-mi, Afrika'ya seyahate çıkacağını söyleyerek Jong-su'dan, yokluğunda kedisi Boil'e bakmasını ister. Bu sırada Jong-su'nun babası yasal sorunlar nedeniyle tutuklanır ve Jong-su, Paju'daki aile çiftliğine dönmek zorunda kalır. Hae-mi'nin seyahati öncesi birlikte gece geçirirler.

Hae-mi'nin yokluğunda Jong-su kediyi beslemek için daireyi düzenli olarak ziyaret eder, ancak kediyi hiç görmez. Kum kabındaki izlerden varlığını varsayar. Hae-mi'nin dönüşüyle birlikte yanında Ben adında gizemli ve varlıklı bir adam da gelir. Ne iş yaptığı belli olmayan Ben, mesafeli ve kendine güvenen tavırlarıyla dikkat çeker. Üçlü birlikte zaman geçirmeye başlar. Jong-su'nun çiftliğinde geçirdikleri bir akşam, Ben esrarengiz bir şekilde terk edilmiş seraları yakmanın kendi hobisi olduğunu söyler. Yakında Jong-su'nun evine yakın bir serayı yakacağını ima eder.

Bu andan itibaren Jong-su çevresindeki seraları gözetlemeye başlar, ancak hiçbirinin yandığına dair bir iz bulamaz. Bir gün Hae-mi'den gelen kısa bir telefon aramasının ardından genç kadına ulaşamaz. Endişelenen Jong-su, Hae-mi'nin dairesine gider. Ev

anormal derecede düzenlidir; kedi ortadan kaybolmuştur ve Hae-mi'ye dair eşyaların çoğu yerindedir, ancak genç kadardan hâlâ haber yoktur.

Jong-su, Ben'i takip etmeye başlar ve onun hayatına dair ipuçları toplamaya çalışır. Ben'in evinde rastladığı kadın takıları ve pembe bir saat, Hae-mi'ye ait olabileceğini düşündürür. Ayrıca Ben'in sahiplendiğini söylediği kedinin, Jong-su'nun "Boil" şeklinde seslenmesine tepki vermesi, şüphelerini iyice artırır.

Finalde, Jong-su Ben'i kırsal bir alanda buluşmaya davet eder. Hae-mi'nin yanında olduğunu söyleyerek onu tuzağa çeker. Ben'in Hae-mi'nin nerede olduğunu sorması üzerine, Jong-su onu aniden bıçaklayarak öldürür. Ardından Ben'in cesedini ve arabasını benzinle yakar, üzerindeki kanlı kıyafetleri de ateşe atar. Çıplak bir şekilde oradan uzaklaşarak olay yerinden ayrılır.

Film, doğrusal gibi görünen bir yapının içinde belirsizlik, boşluklar ve sezgilere dayalı ipuçlarıyla örülmüş bir anlatıya sahiptir. Seyirci, olayların ardında yatan gerçekleri hiçbir zaman tam olarak öğrenemez; anlatı, bilinçli bir şekilde muğlak bırakılmıştır. (Wikipedia, 2025)

3.3.5. Simge ve Semboller

Seraların Yakılması

Şekil 35. Burning (2018) Filminden Bir Sahne – Ben'in Seraları Yaktığını Anlattığı Sahne (01:14:33)



Kaynak: Lee, 2018

Filmde geçen "seraların yakılması" metaforu, yalnızca Ben'in gizemli ve soğukkanlı kişiliğini anlatmaz; aynı zamanda ortadan kaybolan, sessizce silinen, yok olan bireyleri de temsil etmektedir. Ben, Jong-su ve Hae-mi ile birlikte Jong-su'nun evinde oturdukları sırada, iki ayda bir terk edilmiş bir serayı yaktığını, bunu bir tür hobi olarak

gördüğünü söyler. Ancak bu "hobi", yalnızca gerçek anlamda bir yangını değil, derin bir metaforu da beraberinde getirir.

Film ilerledikçe, Ben'in anlattığı gibi bir seranın gerçekten yanmadığını fark edilmektedir. Jong-su çevresindeki tüm seraları kontrol eder ama hiçbiri yanmamıştır. Bu durum, seyircide Ben'in aslında bir serayı değil, Hae-mi'yi "yakmış" olabileceği düşüncesini uyandırmaktadır. Yani burada sera, ortadan kaybolan bireyin bir simgesine dönüşür. Bu, özellikle Hae-mi gibi yalnız, ekonomik olarak zayıf ve görünmez kalmış karakterler için geçerli gibi görünmektedir. Ben'in seraları yakarken hissettiği tatmin, onun dünyaya karşı olan duygusuz ve üstün bakışını göstermektedir. Film boyunca net bir şekilde gösterilmeyen ama hissettirilen bu eylem, Burning'in gizemli atmosferinin ve sınıfsal geriliminin en çarpıcı göstergelerinden biridir.

Kedi

Şekil 36. Burning (2018) Filminden Bir Sahne – Jong-Su'nun Ben'in Evindeki Kedinin Hae-Mi'ye Ait Olduğunu Fark Ettiği An (02:07:19)



Kaynak: Lee, 2018

Filmde adı "Boil" olan kedi hem varlığı hem de yokluğuyla izleyiciyi sürekli belirsizliğin içinde tutan önemli bir sembol halini alır. Hae-mi, Afrika seyahati öncesinde Jong-su'dan evine gelip kedisini beslemesini ister. Jong-su, düzenli olarak eve gidip yemeği bıraksa da kediyi bir kez bile göremez. Yalnızca kum kabındaki dışkı sayesinde kedinin gerçekten var olup olmadığını anlamaktadır. Bu durum, baştan itibaren gerçek ile hayal bir muğlaklık yaratır. Kedinin filmde hiçbir zaman doğrudan görünmemesi, aslında Hae-mi'nin varlığı gibi belirsiz bir hale dönüşmesini sağlar. Boil, Hae-mi'nin bir uzantısı gibidir; onun yokluğunda bile iz bırakan ama tam olarak doğrulanamayan bir simgedir. Filmin ilerleyen bölümlerinde Ben'in evinde yeni bir

kedi görürüz. Jong-su, bu kedinin Hae-mi'ye ait olduğunu "Boil" ismine verdiği tepki sayesinde anlar. Ancak yine de kesinlik yoktur; bu sadece Jong-su'nun bir varsayımıdır.

Bu yönüyle kedi, hem Hae-mi'nin akıbetine dair ipuçları taşıyan bir metafor, hem de filmdeki gerilimli belir

sizlik atmosferinin bir parçasıdır. Boil'in gerçekten var olup olmadığına dair şüphe, izleyiciyi de Jong-su gibi sürekli olarak ikilemde bırakır. Dolayısıyla kedi, fiziksel bir varlıktan çok, zihinsel bir boşluğun simgesi konumundadır.

Hae-mi'nin Dansı

Şekil 37. Burning (2018) Filminden Bir Sahne – Hae-Mi'nin Dans Sahnesi (01:09:24)



Kaynak: Lee, 2018

Hae-mi'nin gün batımında, ot içtikten sonra üstünü çıkararak yaptığı dans sahnesi, filmin en şiirsel ve en çok anlam yüklenen anlarından biri olmaktadır. Bu dans, Hae-mi'nin bastırılmış duygularını, özgürleşme arzusunu ve içsel yalnızlığını dışa vurduğu bir ifade şeklidir. Dans sırasında yüzünde hem bir rahatlama hem de derin bir hüzün görülür. Dans, aynı zamanda Hae-mi'nin "görülme" ve "anlaşılma" isteğini simgeler biçimdedir. O an hem Jong-su hem de Ben onu izlemektedir; fakat iki adam da bu eylemi farklı şekillerde anlamlandırır. Jong-su için bu dans, Hae-mi'ye duyduğu tutkuyu artırırken aynı zamanda kıskançlığını da tetiklemektedir. Ben için ise bu durum, muhtemelen geçici bir eğlenceden ibarettir. Hae-mi'nin bedenini özgürce hareket ettirmesi, toplumun ona yüklediği rollerden ve beklentilerden sıyrılmak istediğini de göstermektedir. Dans, sessiz bir çığlık gibidir; yalnızca seyirciye değil, evrene de yöneltilmiş bir varoluş ispatıdır. Bu sahne, Hae-mi'nin kimliğinin,

arzularının ve yalnızlığının bir özeti gibidir; aynı zamanda filmin kayboluş ve yok oluş temalarıyla da doğrudan bağlantılıdır.

Pembe Saat

Şekil 38. Burning (2018) Filminden Bir Sahne – Jong-Su'nun Hae-Mi'ye Pembe Saati Verdiği Sahne (00:06:10)



Kaynak: Lee, 2018

Şekil 39. Burning (2018) Filminden Bir Sahne – Jong-Su'nun Ben'in Evindeki Pembe Saati Gördüğü Sahne (01:09:24)



Kaynak: Lee, 2018

Pembe saat, Jong-su'nun Hae-mi'ye tanışmalarının başında hediye ettiği bir eşyadır. Aslında bu saat, Hae-mi'nin promosyon etkinliğinde çalışırken Jong-su'ya kazandığı bir hediyedir, fakat Jong-su bu saati ona vererek aralarında özel bir bağ kurma arzusunu taşır.

Saat aynı zamanda zamanı temsil eder; Jong-su'nun Hae-mi ile geçirdiği kısa ama etkileyici anların bir hatırası gibidir. Fakat bu saat, filmin ilerleyen kısmında çok daha karanlık bir anlam kazanmaktadır. Hae-mi'nin ortadan kaybolmasının ardından Jong-su, Ben'in evinde bu saate çok benzeyen bir saat bulur. Bu detay, Ben'in Hae-mi'ye zarar vermiş olabileceği yönündeki şüpheleri güçlendirmektedir. Dolayısıyla pembe saat hem bir duygusal bağın simgesidir hem de kayboluşun ve potansiyel bir suçun ipuçlarından biri olmaktadır. Masum bir hediyenin zamanla tehditkâr bir objeye dönüşmesi, filmin genel atmosferiyle de örtüşür: her şeyin altında başka bir anlam yatıyor olabilir.

Ben’in Porsche’si

**Şekil 40. Burning (2018) Filminden Bir Sahne –
Ben’in Porsche’sini Gördüğümüz Bir Sahne
(01:02:47)**



Kaynak: Lee, 2018

Ben’in lüks Porsche arabası, onun sosyal statüsünü, maddi gücünü ve toplumdaki ayrıcalıklı konumunu açıkça temsil eden bir şeydir. Arabası, sadece bir ulaşım aracı değil; aynı zamanda Ben’in karakterinin ve hayat tarzının dışa vurumudur. Sessiz, düzgün, gösterişli ama mesafeli bir duruşu olan Ben’in kişiliğiyle uyum içindedir. Jong-su gibi yoksul bir geçmişe sahip bir karakterin gözünden bakıldığında, Porsche sadece bir zenginlik göstergesi değil, aynı zamanda ulaşılamayan bir dünya ve sınıfsal bir uçurumun da sembolüdür.

Ben’in arabası aynı zamanda onun gizemli ve soğukkanlı kişiliğiyle de örtüşür. Arabaya her bindiğinde her şey kontrol altındaymış gibi görünür; sürüşü sakindir, yüzü ifadesizdir. Ancak bu dıştan düzgün görüntü, içsel karanlığını gizleyen bir maske gibidir. Filmin sonunda Ben’in bu arabasının, onun ölümüyle birlikte yakılması da önemli bir detaydır. Bu, sadece bir karakterin ortadan kaldırılması değil; aynı zamanda onun temsil ettiği sosyal gücün, üstünlüğün ve sınıfsal düzenin de sembolik bir şekilde yok edilmesidir. (Meng, 2022)

3.3.6. Mekân ve Dekor

Burning’de mekân kullanımı, yönetmen Lee Chang-dong’un görsel anlatım diliyle doğrudan ilişkilidir. Şehir ve kırsal arasındaki geçişler, hikâyenin ritmini belirlerken, her mekân kendine özgü bir atmosferle tasarlanmış olup, izleyiciye de farklı duygular hissettirmektedir.

Hae-mi'nin dairesi, dar kadrajlar ve loş doğal ışıkla çekilerek klostrofobik bir etki yaratmaktadır. Buradaki çerçeveleme ve ışık kullanımı, karakterin içinde sıkışıp kaldığı yaşamı ve görünmeyen baskıları da somutlaştırmaktadır. Dekorun sıradanlığı ve mekânın darlığı, Hae-mi'nin kaybolmuşluğunu ve toplumdaki varlığını da vurgulamaktadır.

Jong-su'nun Paju'daki evi ise geniş planlar ve doğal ışıkla çevrilidir. Ferah ama izole bir his uyandıran bu mekân, karakterin yalnızlığını ve hayattaki belirsiz konumunu yansıtmaktadır. Boşlukların ve sessizliğin hâkim olduğu bu ev, Jong-su'nun içsel boşluğunu da görselleştirir biçimdedir.

Ben'in modern apartmanı ise keskin çizgiler, düzenli dekor ve soğuk renklerle kendini gösterir. Bu mekân, karakterin gizemli ve ulaşılmaz kişiliğini yansıtırken, izleyiciyle de arasına mesafe koymaktadır.

Film boyunca mekânlar, sabit ve yavaş kamera hareketleriyle uzun süre izleyiciye gösterilmektedir. Bu tercih, karakterlerin içinde bulundukları çevreyle kurdukları ilişkiyi daha derinden hissettirmektedir. (Burning review: Lee Changdong's drama sparks with rage and imagination, 2020)

3.3.7. Kostüm ve Makyaj

Burning'de kostüm ve makyaj tercihleri, karakterlerin kişiliklerini ve toplumsal konumlarını doğal bir şekilde yansıtmaktadır. Filmde gösterişli ya da dikkat çekici giysilerden uzak kalınmış, karakterlerin günlük hayatlarına uygun sade kıyafetler kullanılmıştır. Jong-su'nun giydiği bol sweatshirtler, kot pantolonlar ve spor ayakkabılar; onun ekonomik mücadelesini, rahat ama yönsüz yaşamını yansıtır biçimdedir. Hae-mi ise zaman zaman renkli ve genç kıyafetler giymekle birlikte, genel olarak kendi hâlinde, sıradan bir görünüm taşımaktadır. Bu da onun hem görünür olma arzusunu hem de kişiliğini yansıtmaktadır. Ben'in kostümleri ise diğer karakterlere göre belirgin bir fark taşır. Temiz, şık ve marka kıyafetleri, onun üst sınıfa ait olduğunu ve maddi açıdan iyi olduğunu gösterir. Makyaj kullanımı filmde oldukça sınırlıdır, karakterlerin yüzleri çoğunlukla doğal bırakılmıştır. Bu sadelik, filmin gerçekçi atmosferiyle uyumlu bir şekilde, karakterlerin duygusal halleriyle seyirci arasında doğrudan bir bağ kurulmasını sağlamaktadır.

3.3.8. Müzik ve Ses Kullanımı

Burning, yoğun müzik kullanımından kaçınan, sessizliğin dramatik gücünü ön plana çıkaran bir film olarak dikkat çekmektedir. Film boyunca sesin eksikliği, karakterlerin iç dünyasındaki boşluk ve belirsizlik hissini pekiştirmektedir. Arka planda ara ara beliren düşük frekanstaki bas notaları, yaklaşan gerilimin habercisi gibi kullanılır ve izleyicide sürekli bir tedirginlik hissi yaratmaktadır.

Filmin en etkileyici sahnelerinden biri olan Hae-mi'nin gün batımında dans ettiği bölümde ise müzik devreye girer. Bu sahnede çalan Miles Davis parçası, yalnızca estetik bir dokunuş değil, aynı zamanda Hae-mi'nin duygusal patlamasının, özgürlük arzusunun ve içsel kırılganlığının da simgesidir. Burning, müzik ve sessizlik arasında bilinçli bir denge kurarak, izleyicinin dikkatini karakterlerin içsel çatışmalarına ve anlatının derinliğine çekmektedir. (Beautiful Boy and Burning: How Music Can Make or Break a Film, 2018)

3.3.9. Ürünler ve Gerçek Hayattan Alınan Detaylar

Promosyon Standı

Şekil 41. Burning (2018) Filminden Bir Sahne – Promosyon Standlarına Örnek Sahne (00:02:10)



Kaynak: Lee, 2018

Filmde Jong-su ile Hae-mi'nin yıllar sonra karşılaştığı yer, bir alışveriş merkezinin önündeki promosyon standıdır. Güney Kore'de bu tür tanıtım etkinlikleri oldukça yaygındır; şirketler sokaklarda ya da kalabalık meydanlarda ürün tanıtımı yapar ve küçük hediyeler dağıtır. Hae-mi'nin pembe saati de bu bağlamda sıradan bir promosyon ürünüdür.

Bu sahne, şehir yaşamının günlük rutini içinde gelişen tesadüfi karşılaşmaları ve tüketim odaklı yaşam tarzını yansıtmaktadır. Film, bu detayı kullanarak bir yandan karakterlerin yollarının nasıl kesiştiğini gösterirken, diğer yandan da metropol hayatının yüzeysel etkileşimlerine dikkat çekmektedir.

Şehir Yaşamı

Şekil 42. Burning (2018) Filminden Bir Sahne – Hae-Mi'nin Odasının İlk Kez Gösterildiği Sahne (00:13:08)



Kaynak: Lee, 2018

Şekil 43. Burning (2018) Filminden Bir Sahne – Jong-Su'nun Hae-Mi'nin Odasını Büyük Bulduğu Sahne (00:12:44)



Kaynak: Lee, 2018

Filmde Jong-su'nun Seul ile Paju arasında gidip gelmesi, Güney Kore'deki genç kuşağın sıkça karşılaştığı şehir ve kırsal yaşam arasındaki ikilemini yansıtmaktadır. Seul'de yaşamaya çalışan gençlerin dar alanlarda ve kısıtlı imkanlarla ayakta kalma mücadelesi, özellikle Hae-mi'nin tek odalı küçük dairesi üzerinden görülür. Jong-su'nun, Hae-mi'nin evini "büyük" bulması, onun kırsaldaki yaşamına kıyasla Seul'deki yoğun ve dar yaşam koşullarını anlamakta zorlandığını gösterir.

Film, Seul'deki hızlı, bireyselleşmiş şehir hayatı ile Paju'daki daha durağan ama izole kırsal hayatı karşı karşıya getirerek Güney Kore toplumunun sosyal ve mekânsal dönüşümünü arka planda işlemektedir. Karakterlerin bu iki yaşam tarzı arasında sıkışmış halleri, film boyunca ekonomik, duygusal ve kültürel çatışmalarla derinleşmektedir.

Yemek ve Sosyal Etkileşim

Şekil 44. Burning (2018) Filminden Bir Sahne – Lokal Bir Restoranda Yemek Yedikleri Sahne (00:41:45)



Kaynak: Lee, 2018

Şekil 45. Burning (2018) Filminden Bir Sahne – Ben'in Evinde Düzenlenen Yemek Sahnesi (02:08:52)



Kaynak: Lee, 2018

Güney Kore kültüründe birlikte yemek yemek, sadece beslenme değil, aynı zamanda insanlar arasında bağ kurmanın önemli bir yolu olarak bilinir. Bu bir kültürdür. Burning filminde yer alan yemek sahneleri de ilişkilerin derinliğini ve sosyal konumlarını yansıtır biçimdedir. Jong-su ve Hae-mi'nin sade yemekleri, aralarındaki duygusal yakınlığı ve samimiyeti gösterirken; Ben'in evinde düzenlenen yemek davetleri, onun sosyoekonomik statüsünü ön plana çıkarır.

Ben'in sunduğu yemekler daha çok bir "gösteri" izlenimi yaratırken, sade sofralar daha içten ilişkileri temsil eder. Kore kültüründe yaygın olan paylaşım odaklı yemek yapısı (örneğin banchan), topluluk duygusunu güçlendirirken, filmde bu yapı bazen ters yüz edilerek sınıfsal farkları ve duygusal boşlukları vurgulayan bir anlatı aracına dönüşmektedir.

Dans Kültürü

Şekil 46. Burning (2018) Filminden Bir Sahne – Sokak Dansı Gösterisinin Yer Aldığı Sahne (01:35:09)



Kaynak: Lee, 2018

Şekil 47. Burning (2018) Filminden Bir Sahne – Stüdyo Da Dans Edenlerin Gösterildiği Sahne (01:35:24)



Kaynak: Lee, 2018

Güney Kore'de dans, sadece sahne sanatlarında değil, günlük yaşamda da güçlü bir ifade biçimidir. K-pop kültürü sayesinde dans, genç kuşaklar arasında yaygın bir sosyal etkileşim aracına dönüşmüş; sokak gösterileri, üniversite kulüpleri ve sosyal medya platformlarında dans eden bireylerin sayısı giderek artmıştır. Aynı zamanda çağdaş dans ve modern koreografi alanında da Güney Kore dünya çapında önemli temsilciler çıkarmaktadır.

Filmde yer alan dans sahneleri de bu kültürel yapının bir parçası olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sahnelerdeki koreografiler ve müzik seçimleri, karakterlerin bireysel tercihlerinden çok, içinde bulundukları çevrenin yaşam tarzına işaret etmektedir. Bu yönüyle dans, yalnızca eğlenceli bir arka plan unsuru değil, aynı zamanda toplumsal yapının görsel bir ifadesi olarak da ifade edilebilir.

3.3.10. Burning'de Ateş ve Ev Sembolleri Üzerinden Peirce Göstergebilimi ile Çözümleme

Burning filminde ateş ve ev sembolleri, Peirce'in göstergebilim kuramı çerçevesinde incelendiğinde, farklı anlam katmanları ve ilişkiler ağı ortaya çıkmaktadır. Saussure'ün gösterge modelindeki "gösterge" ve "gösterilen" ayrımından farklı olarak, Peirce üçlü bir ayrıma gider: nesne (object), gösterge (representamen) ve yorumlayan (interpretant). Bu çerçevede, filmde ateş, gösterge olarak somut bir yıkım aracı işlevi görürken, nesnesi ise tutku, yıkım, değişim ve kontrol edilemeyen güçler gibi çok katmanlı anlamları taşıyan karmaşık bir metafordur. Yorumlayan ise bu anlamları algılayan ve yorumlayan izleyicidir. (Güneş, 2012, 38)

Peirce'in perspektifinden bakıldığında, ateş sembolü aynı zamanda karakterlerin içsel dünyalarındaki çatışmaların dışavurumu olarak yorumlanabilir. Yani ateş burada sadece fiziksel bir yok oluş değil, aynı zamanda toplumsal ve psikolojik sınırların aşılması anlamına da gelmektedir.

Ev sembolü ise filmde hem koruma hem de tuzak olarak işlev görür. Hae-mi'nin tek odalı evi, onun sınırlarını, yalnızlığını ve sosyal statüsünü yansıtırken, Jong-su'nun çiftlik evi, geçmişle ve aile bağlarıyla kurduğu ilişkiye işaret eder. Peirce'in göstergeleri bağlamında, evler sadece yaşam alanları değil, karakterlerin kimliklerini ve yaşadıkları çevrelerle kurdukları ilişkilerin somutlaşmış halleridir.

Sonuç olarak, Burning'de ateş ve ev sembolleri Peirce'in göstergebilim yaklaşımıyla çözümlendiğinde, sadece bireysel değil toplumsal ve psikolojik düzeylerde anlamlar taşıyan, çok katmanlı ve güçlü anlatı araçları olarak karşımıza çıkmaktadır.

4. SONUÇ

Bu çalışma, sinema metinlerinin sembolik düzeyde çok katmanlı bir anlam inşa süreci içinde olduğunu ortaya koyan bir yaklaşımı benimsemiştir. Göstergebilimsel kuramların sunduğu kavramsal araçlar, filmlerdeki simgelerin yalnızca anlatı öğeleri olarak kalmayıp, kültürel ve toplumsal bağlamlarla iç içe geçen karmaşık anlam ağları oluşturduğunu göstermeye olanak sağlamıştır. Bu anlam ağları, izleyicinin metinle kurduğu ilişkiyi derinleştirirken, algılayış biçimini de dönüştürmektedir.

Ele alınan üç Güney Kore filmi, sembollerin tematik katmanlarla nasıl örtüştüğünü ve farklı toplumsal gerçekliklere işaret ettiğini sergileyerek, sinemanın yalnızca görsel-işitsel bir anlatı değil, aynı zamanda toplumsal deneyimleri yeniden yapılandıran bir mecra olduğunu düşündürmektedir. Simge ve göstergeler aracılığıyla ifade edilen bu çok katmanlı yapılar, filmin anlatısal dinamiğini zenginleştirirken, seyircinin pasif bir izleyicilikten aktif bir anlam arayışına geçmesini teşvik etmektedir.

Göstergebilimsel yöntemlerin sinema analizinde kullanılması, bu sanat formunun yalnızca yüzeyde algılanan unsurları değil, görünmeyen ve sezdirilen anlam boyutlarını da değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır. Böylece sinema, sadece tüketilen bir görsel ürün olmaktan çıkarak, derinlemesine okunması ve tartışılması gereken kültürel bir metin haline gelmektedir. Bu süreç, izleyici deneyiminin de biçimlenmesine olanak vererek, "görmeyi öğrenme" pratiğinin önemini vurgulamaktadır.

Sonuç olarak, bu çalışma sinemanın anlam dünyasını genişleten bir bakış açısına ve bu alandaki araştırmaların daha çok disiplinlerarası yaklaşımlar içermesi gerekliliğine işaret etmektedir. Sinemanın toplumsal ve kültürel kodlarla örülü yapısını kavrayabilmek hem sanat teorisi hem de pratik eleştiri açısından yeni perspektiflerin geliştirilmesine katkı sunmaktadır. Bu anlamda, görsel-işitsel metinlerin çözümlemesinde göstergebilimsel yaklaşımlar, alanın gelişimini destekleyen önemli bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır.

KAYNAKÇA

A Level Film Studies – Focus Film Factsheet, (2019). PARASİTE. eduqas – wjec cbac, 1-5.

Afterglow ATX. "Musical Intimations to Timid Reflections: The Soundtrack to 'Parasite'". Erişim 1 Nisan 2025. https://www.afterglowatx.com/blog/2020/3/8/musical-intimations-to-timid-reflections-the-soundtrack-to-parasite.

Arcadia Pod. "REVIEW: OLDBOY (2003)". Erişim 1 Mayıs 2025. https://arcadiapod.com/2023/10/05/review-oldboy-2003/.

Architectural Digest. "Inside the House From Bong Joon Ho's Parasite". Erişim 1 Nisan 2025. https://www.architecturaldigest.com/story/bong-joon-ho-parasite-movie-set-design-interview.

Barthes, R. (2003). *Çağdaş Söylenler* (T. Yücel, Çev.). Metis Yayınları.

Barthes, R. (2015). *Bir Deneme Bir Ders: Eiffel Kulesi ve Açılış Dersi* (M. Rifat & S. Rifat, Çev.) (2. baskı). Yapı Kredi Yayınları.

Barthes, R. (2021). *Göstergebilimsel Serüven*. Yapı Kredi Yayınları.

Beyazperde. "Parazit". Erişim 1 Mart 2025. https://www.beyazperde.com/filmler/film-255238/.

Beyazperde. "Şüphe." Erişim 10 Mayıs 2025. https://www.beyazperde.com/filmler/film-260398/

BFI – Sight & Sound. "Burning review: Lee Changdong's drama sparks with rage and imagination." Erişim 15 Mayıs 2025. https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/reviews/burning-review-lee-changdongs-drama-sparks-with-rage-imagination.

Bingöl, S. (2024). Roland Barthes'ta Mit ve Burjuva İdeolojisi. *Kilikya Felsefe Dergisi* (*1*), 33-49.

Bircan, U. (2015). Roland Barthes ve Göstergebilim. *SBARD*, 13(26), 20.

Bonnegueule. "Parasite": palme d'or, vêtements de classes et style coréen. Erişim 1 Nisan 2025. https://bonnegueule.fr/en/blogs/medias/parasite-palme-dor-vetements-de-classes-et-style-coreen-bobine.

Brandon's Cinema Journal. "Oldboy (2003): The Grotesque Human Psyche". Erişim 1 Mayıs 2025. https://inthemoodforgrades.wordpress.com/2018/05/14/oldboy-2003-the-grotesque-human-psyche/.

Büker, S. (2023). *Sinemada Anlam Yaratma*. Hayalperest Yayınevi.

CDC FISIPOL UGM. "CDC FISIPOL Film Discussion Webinar: Uncovering Meaning and Symbol in 'Parasite' Movie". Erişim 1 Mart 2025.

https://fisipol.ugm.ac.id/en/cdc-fisipol-film-discussion-webinar-uncovering-meaning-and-symbol-in-parasite-movie/.

Design Museum. “Parasite Set Design”. Erişim 1 Mart 2025. https://designmuseum.org/exhibitions/beazley-designs-of-the-year/architecture/parasite-set-design.

GQ. “Parasite Director Bong Joon-ho on the Art of Class Warfare”. Erişim 1 Mart 2025. https://www.gq.com/story/parasite-director-bong-joon-ho-interview.

Gunes, A. (2012). Çağdaş Bir Çözümleme Yöntemi: Göstergebilim. *Humanities Sciences*, 7(2), 31–43. https://doi.org/10.12739/10.12739.

Gunes, A. (2013). Göstergebilim Tarihi. *Humanities Sciences*, 8(4), 332–348. https://doi.org/10.12739/NWSA.2013.8.4.4C0172.

IMDb. “Burning.” Erişim 10 Mayıs 2025. https://www.imdb.com/title/tt7282468/.

IMDb. “Parasite.” Erişim 15 Nisan 2025. https://www.imdb.com/title/tt0364569/.

İdeal Sosyal Hizmet. “Parazit Filmi, Yoksulluk ve Sosyal Hizmet”. Erişim 1 Mart 2025. https://idealsosyalhizmet.com/parazit-filmi-yoksulluk-ve-sosyal-hizmet/.

Liu, C. (2020). Analysis of Social Class Inequality Based on the Movie *Parasite.* Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 497*,* s.78.

Little White Lies. “Oldboy and the aesthetics of national trauma”. Erişim 1 Mayıs 2025. https://lwlies.com/articles/oldboy-and-the-aesthetics-of-national-trauma/.

Medium. “Burning: Three Interpretations of Three Characters.” Erişim 15 Mayıs 2025. https://medium.com/@TianMeng./burning-three-ways-to-interpret-the-three-characters-dd9557ce4747

Özmakas, U. (2009). CHARLES SANDERS PEIRCE’İN GÖSTERGE KAVRAMI. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2(1), 32-45. https://doi.org/10.12780/UUSBD44

Peirce, C. S. (2000). Göstergeler Kuramı: Göstergebilim. M. Rifat & S. Rifat (Çev.), *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları 2 Temel Metinler*. Om Yayınevi.

Rifat, M. (2019). *Göstergebilimin ABC’si*. Say Yayınları.

Rifat, M. (2020). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları-1*. Yapı Kredi Yayınları.

Saussure, F. de. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri* (B. Vardar, Çev.). Multilingual Yayınları.

Screen Rant. “Parasite Movie Cast & Character Guide”. Erişim 1 Mart 2025. https://screenrant.com/parasite-movie-cast-character-guide/.

The News Lens International. “Parasite Symbolism Explained: Instant Noodles, Language, Basement”. Erişim 1 Mart 2025. https://international.thenewslens.com/article/131297.

The Observer. “'Oldboy': Shocking, disturbing, brilliant”. Erişim 10 Mayıs 2025. https://www.ndsmcobserver.com/article/2023/09/oldboy.

The Road to Sound. “Beautiful Boy and Burning: How Music Can Make or Break a Film.” Erişim 15 Mayıs 2025. https://theroadtosound.com/2018/11/19/beautiful-boy-and-burning-how-music-can-make-or-break-a-film/.

The Spaces. “Go inside the architecture of South Korean film 'Parasite'”. Erişim 1 Nisan 2025. https://thespaces.com/parasite-set-design-lee-ha-jun/.

Tropedia. “Oldboy/Characters.” Erişim 15 Nisan 2025. https://tropedia.fandom.com/wiki/Oldboy/Characters.

Türer, C. (2003). Charles Peirce’ün Pragmatik Felsefesi. İ. Doğu (Ed.), Üniversite Kitabevi.

Ünal, M. F. (2016). Göstergebilimin Serüveni. *Mütefekkir*, 3(6), 379–398. https://doi.org/10.30523/mutefekkir.284572.

Vardar, B. (2001). *Dilbilimin Temel Kavram ve İlkeleri*. Multilingual Yayınları.

Vikipedi. “Burning (2018 film)”. Erişim 10 Mayıs 2025. https://en.wikipedia.org/wiki/Burning_(2018_film)

Vikipedi. “Oldboy (2003 film)”. Erişim 1 Mayıs 2025. https://en.wikipedia.org/wiki/Oldboy_(2003_film).

Vikipedi. “Parazit (film, 2019)”. Erişim 1 Mart 2025. https://tr.wikipedia.org/wiki/Parazit_(film,_2019).

Vikipedi. “Parasite (soundtrack)”. Erişim 1 Nisan 2025. https://en.wikipedia.org/wiki/Parasite_(soundtrack).

ZenKimchi. “Cultural Details You Missed in ‘Parasite’”. Erişim 1 Mart 2025. https://zenkimchi.com/commentary/cultural-details-you-missed-in-parasite/.